KWARTALNIK
1/91 (7)
Index 352861 Cena 3900 zł

„BAZAR" „ŚWIATA MŁODYCH"

SPOTKANIE SIÓDME

ZAPRASZAMY WSZYSTKICH DO WSPÓLNEJ ZABAWY!

WIOSNA '91

© SKRZYDLEWSKA '91

HEJ, HEJ witamy! Do straganów zapraszamy!

Można próbować, można kosztować... Przebierać... wybierać... odkładać „na potem".

Sprawdzaj (się) sam, daj (się) sprawdzić innym!
Baw się sam! Pobaw się z innymi!

BAZAR otwarty, wszystkich zaprasza.

We wszystkich kramach, na każdej stronie coś innego. Trudniejsze obok łatwego, łatwe obok trudniejszego. Po rozgrzewce (jest tu, obok) na każdej stronie — jak to na bazarze — rozmaitość wszelka. Na końcu Bazaru — na specjalne życzenie stałych P.T. Klientów — są gry. Cztery, „ze świata", nieco przerobione, doprawione, uproszczone. Można je wyciąć, włożyć do kieszeni i „mieć pod ręką".

W sąsiedztwie, na str. 14, są rozwiązania. Tam się zagląda na końcu, żeby sobie nie psuć zabawy.

W kramach, na stronach: 5, 6, 8, 10 i 12, można popróbować szczęścia. Tam są konkursy. Na rozwiązanie konkursowych zadań masz dwa tygodnie. Gdy któreś z zadań rozwiążesz, wytnij właściwy kupon — rozpoznasz go bez trudu *(wszystkie kupony są na stronie 14!)*, naklej na kartkę z rozwiązaniem i — *nowość! Tego jeszcze nie było!* — wybierz sobie nagrodę.

W puli nagród BAZARU są:
1 deskorolka (nr 1), 1 walkman (nr 2), 3 gry „Wojna o pierścień" (nr 3), 2 gry „Prezydent" (nr 4), 5 książek-albumów (nr 5), 5 bombonierek z czekoladkami (nr 6).

Numer wybranej nagrody wpisz obok konkursowego kuponu.

Wszystkie prawidłowe odpowiedzi opatrzone konkursowymi kuponami wezmą udział w losowaniu nagród. Im więcej prawidłowych odpowiedzi przyślesz, tym masz większą szansę.

Nie zapomnij o podaniu swojego adresu. Nasz chyba pamiętasz:

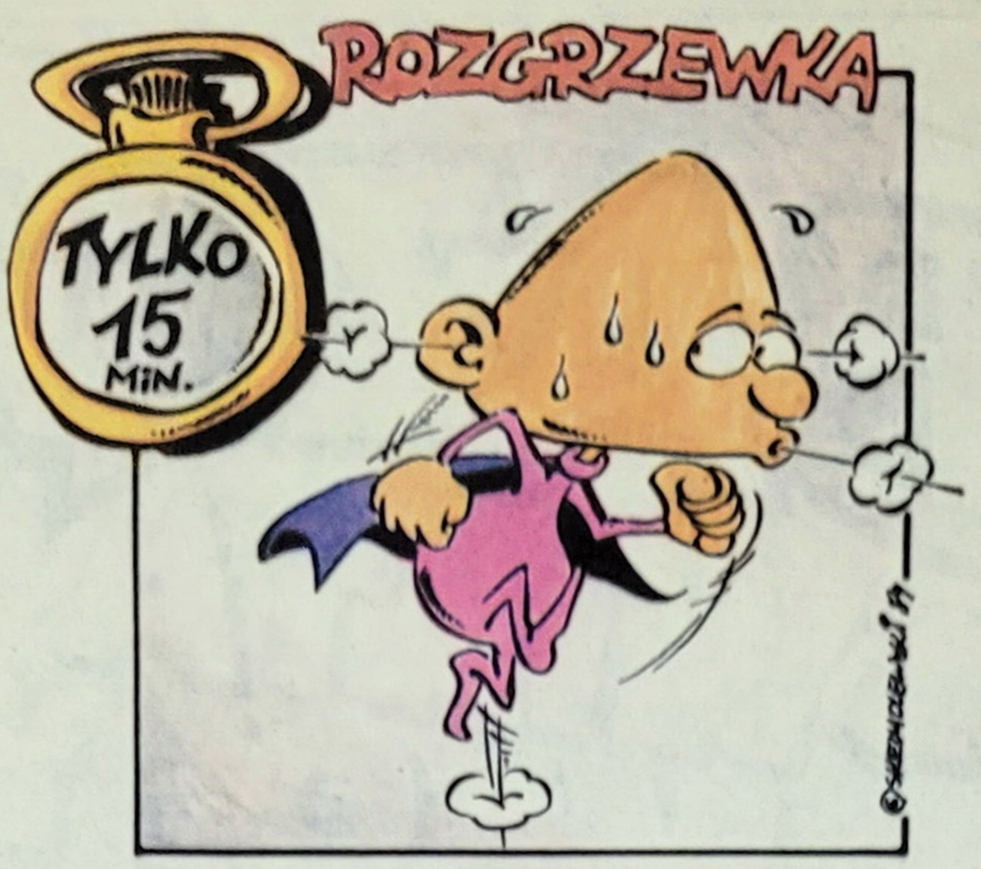
BAZAR ŚWIATA MŁODYCH
ul. Mokotowska 24
00-561 Warszawa

Dobrej zabawy! Cały BAZAR do Twojej dyspozycji.

ŚWIAT MŁODYCH

„BAZAR ŚWIATA MŁODYCH"
Kwartalnik gier i rozrywek umysłowych
Redaguje: Wanda Kobyłecka
Grafika: Jacek Skrzydlewski
Współpraca: St. Bisko, E. Fiutowska, J. Stykowski
Opracowanie graficzne: Marlena Hanke
Opracowanie techniczne: Grażyna Zając
Korekta: zespół

Druk: Prasowe Zakłady Graficzne
W-w P. Skargi 3/5 zam. 81/91



Jak napisać „TRZYMAJ STOŁEK" używając tylko 6 liter (zamiast trzynastu)?

x

Jaką najmniejszą całkowitą liczbę dodatnią można napisać używając dwóch cyfr?

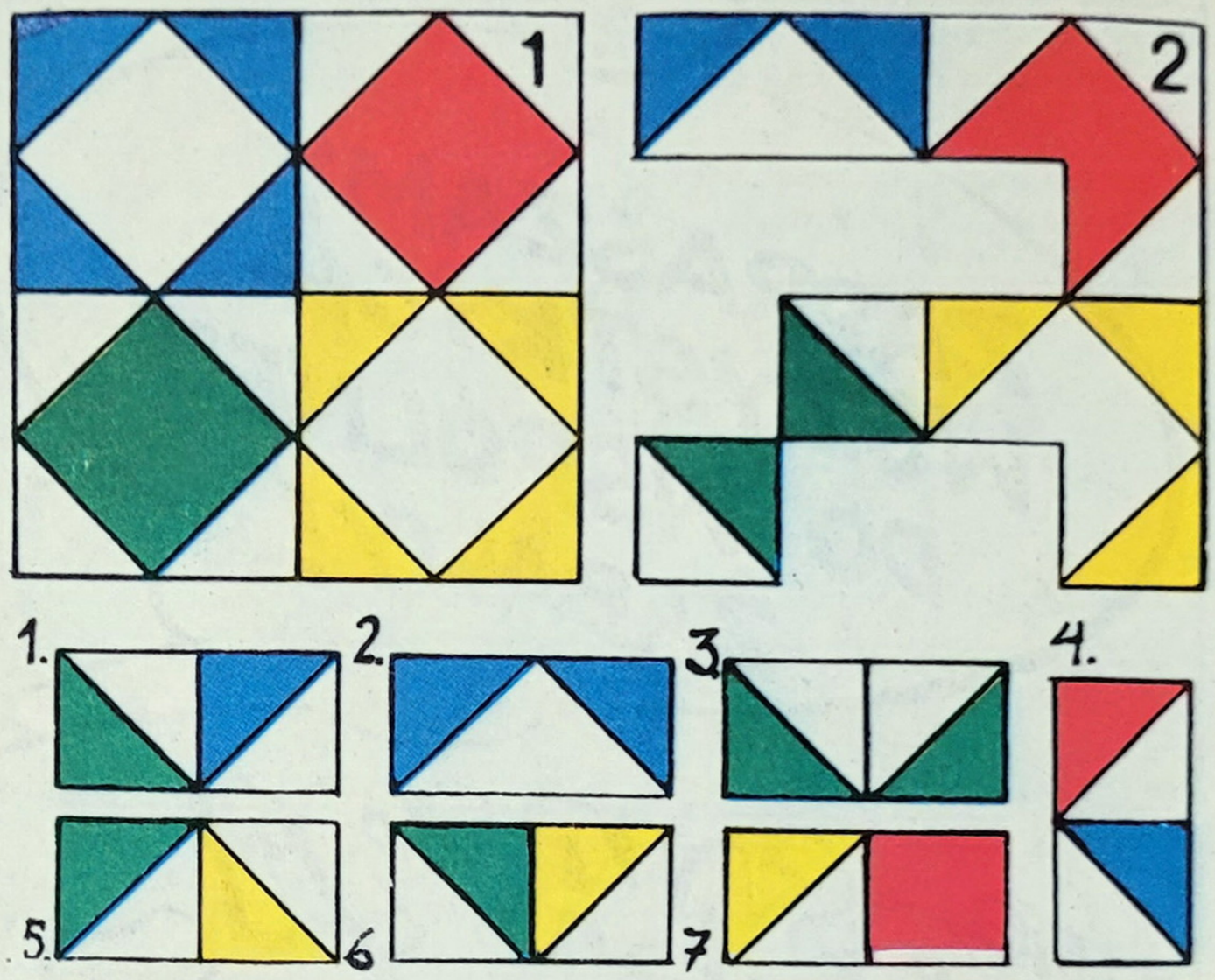
x

Pierwsze — zwierzę, co ma trąbę
Drugie — zgłoska po a, ą, b
Wszystko — grzeje, tudzież świeci
Powiedzcie mi, co to, dzieci?

x

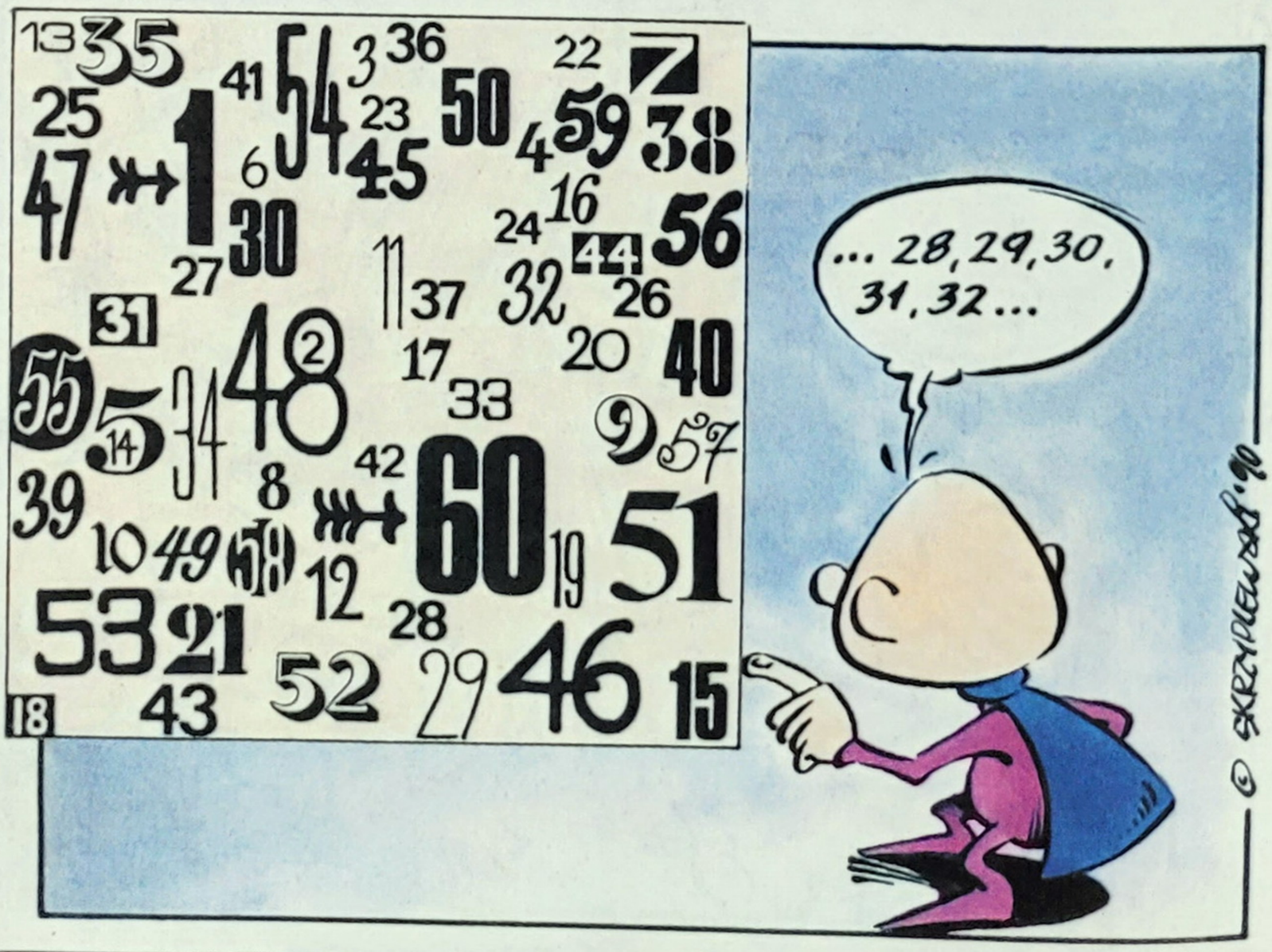
Marsz pisany jest w takcie na 4, walc na 3, a co pisane jest w takcie na 2. Jaki taniec?

Na rysunku 1 jest cała mozaika. Na rysunku 2 zabrakło kilku elementów. Można je uzupełnić. Brakujące prostokąciki są poniżej. Które z nich właściwie uzupełnią całość?
Ostrożnie — to nie jest takie proste, jak się z pozoru wydaje!



„*Ojciec tego chłopca* — powiedział pan Zagadka pokazując zdjęcie ładnego nastolatka w harcerskim mundurku — *jest jedynym synem mojego ojca*".
Kto był na fotografii?

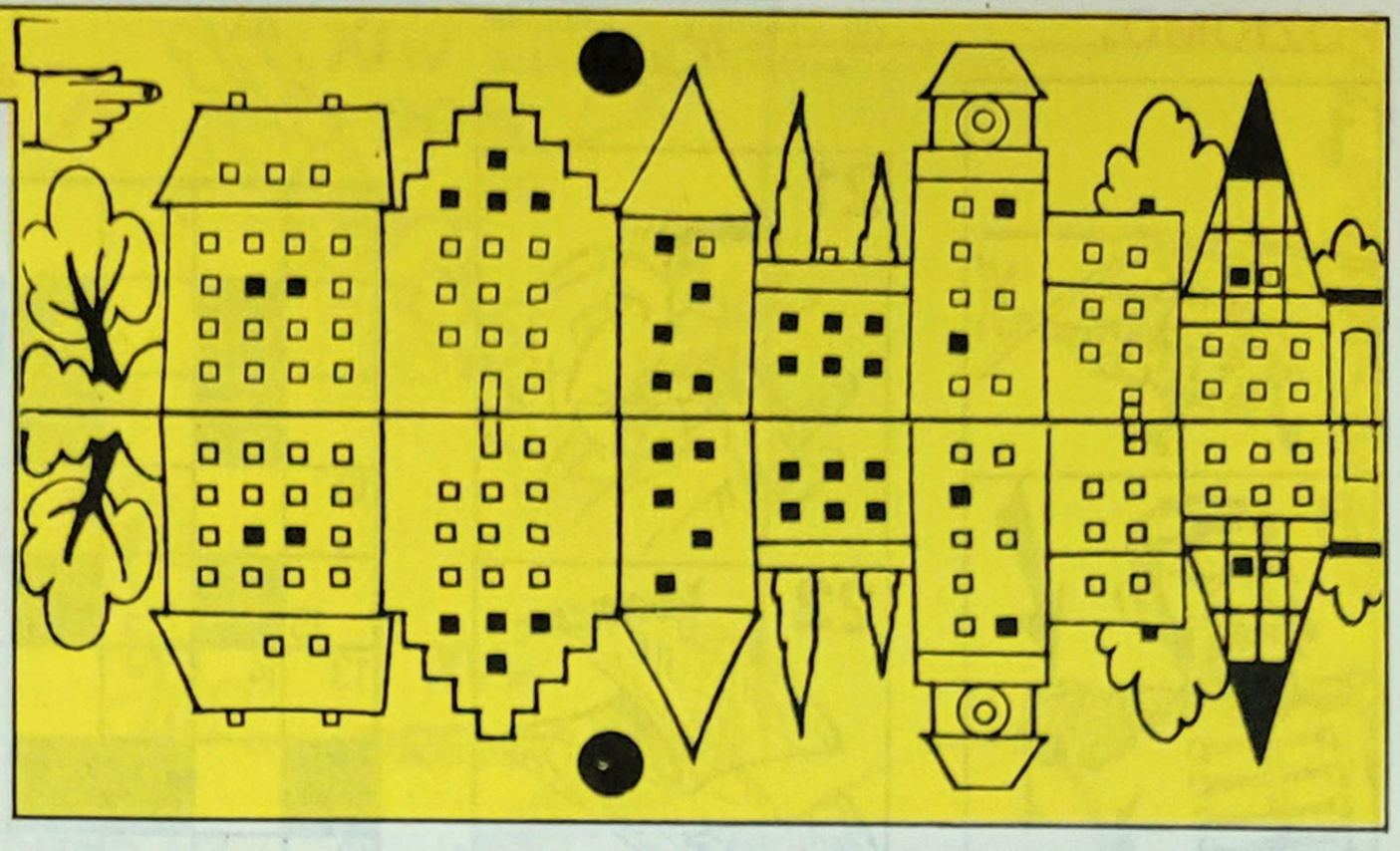
Ile czasu zajmie Ci znalezienie wszystkich liczb?
Jest ich sześćdziesiąt!



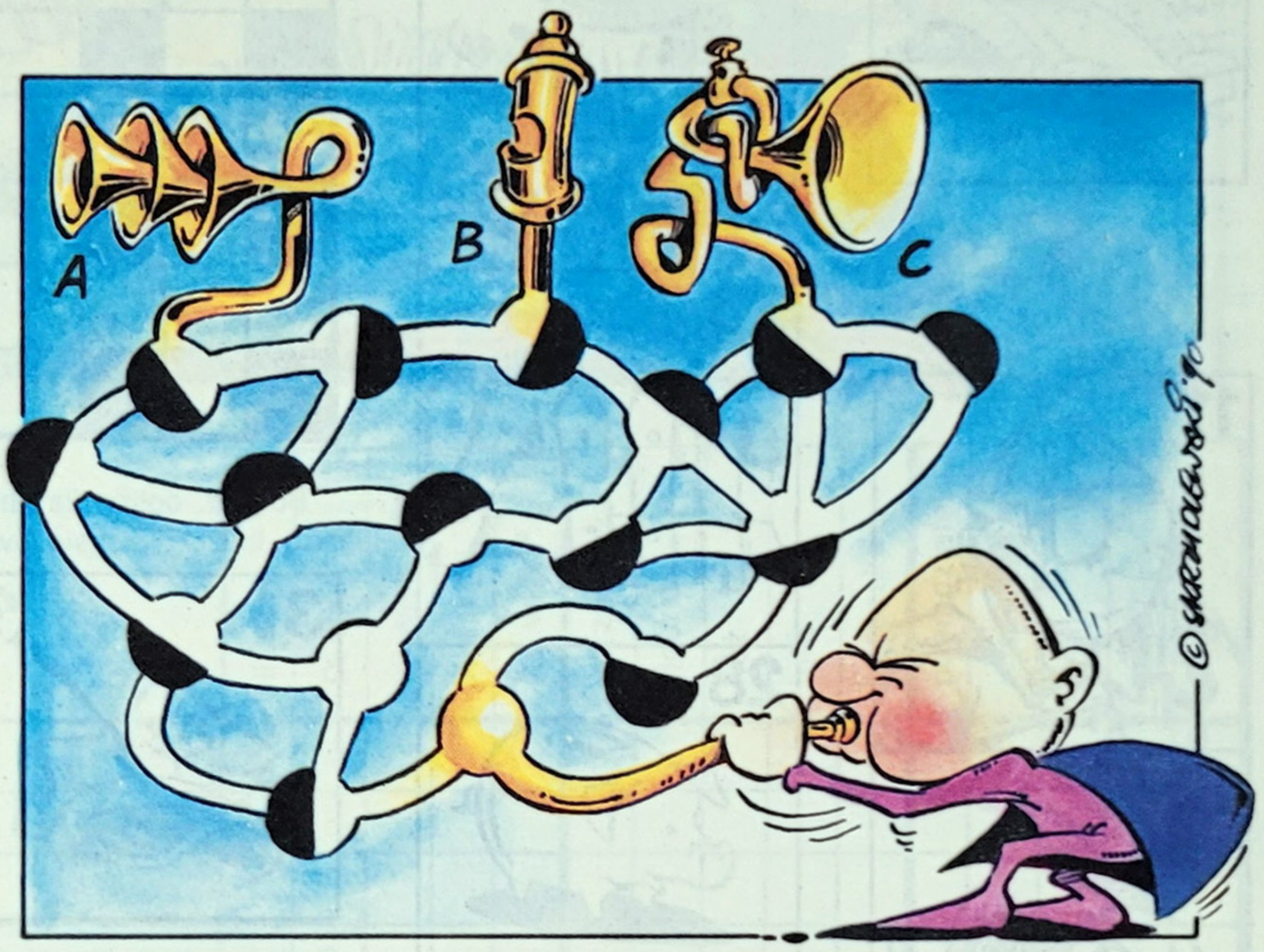
Czy znajdziesz tu pięć błędów?

Stary baca wyprowadził kilka owiec na targ. Jedna szła przed dwoma. Jedna była pomiędzy dwoma. Jedna szła za dwiema.

Z iloma owocami wędrował baca na targ?



Czegóż to ludzie dla utrudnienia sobie życia nie wymyślą! Pan Frösi wymyślił taki oto cudaczny instrument (podobno wydaje dźwięki niczym kobza!). Jak sądzisz, przy widocznym na rysunku układzie zastawek, z którego... lejka popłyną dźwięki?



ZŁAP ZŁOTĄ RYBKĘ

Jeden i tylko jeden z sześciu krążków prawidłowo dopełni rysunek. Czy w czasie 3 minut uda Ci się chwycić „na wędkę szczęścia" ten właściwy krążek?

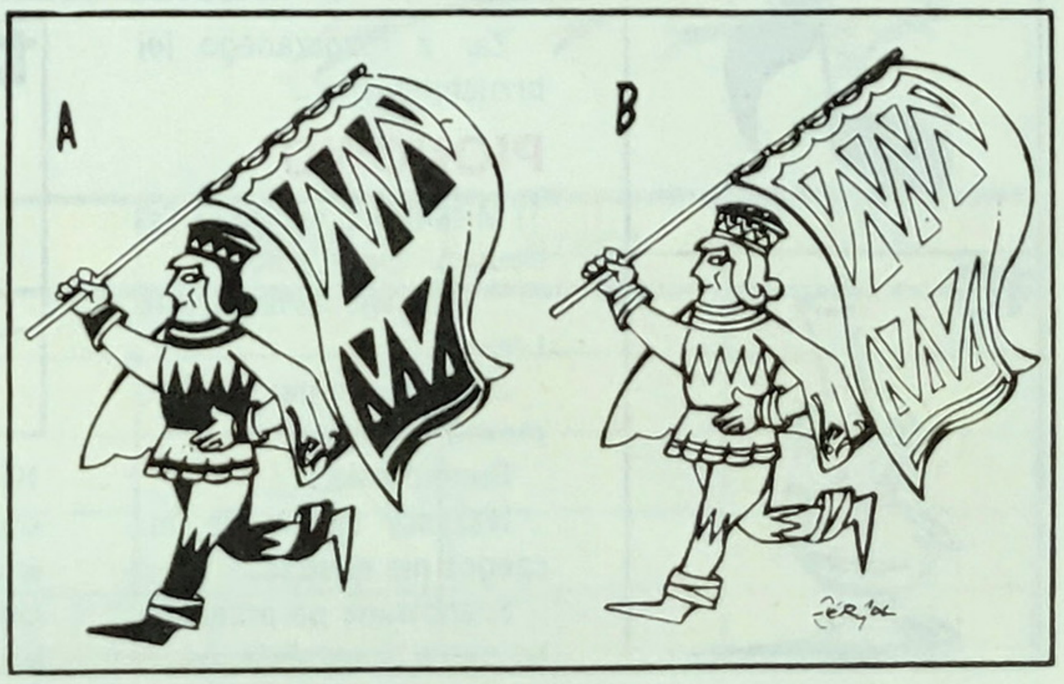
Raz, dwa, trzy... narysuj Ty!

Jak z **ŻETONU** zrobić **BARAK** zamieniając kolejno literę po literze?
To bardzo łatwe. Chyba pół minuty wystarczy. Spróbuj!

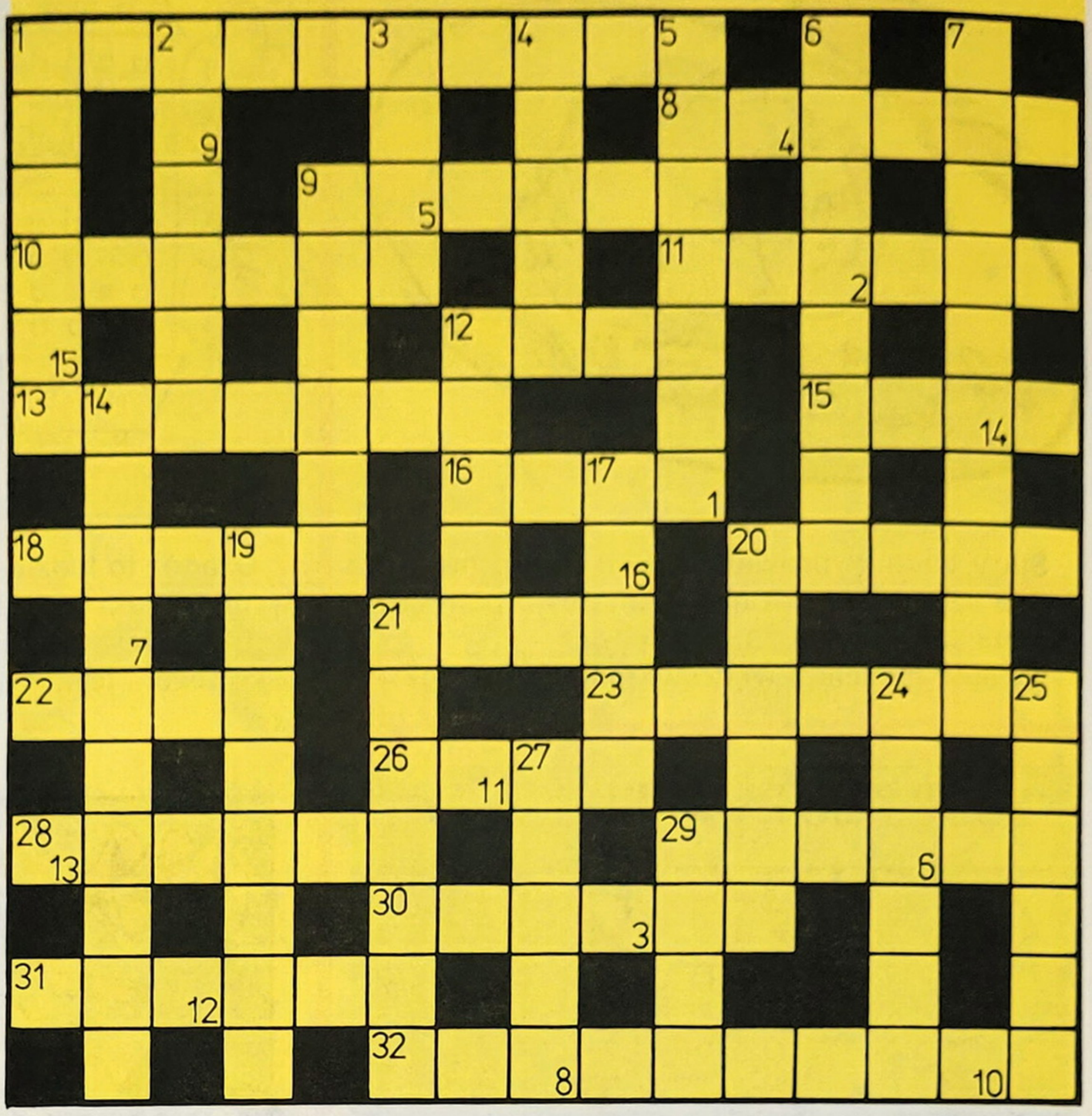
Ż	E	T	O	N
B	A	R	A	K

POPATRZ — ZAPAMIĘTAJ

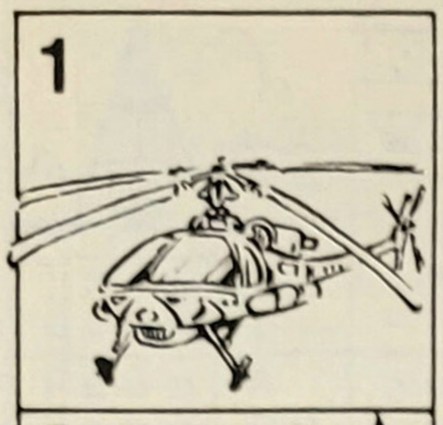
Przez 20 sekund przyglądaj się lewej stronie rysunku. Potem zakryj ją kartką i spróbuj na prawej stronie zaczernić ołówkiem te same fragmenty, które były czarne na lewej. No, jak? Udało się?



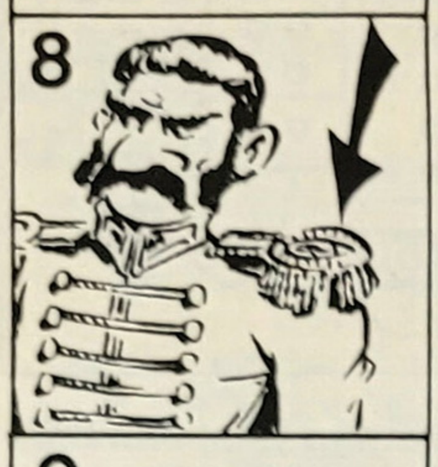
KRZYŻÓWKA

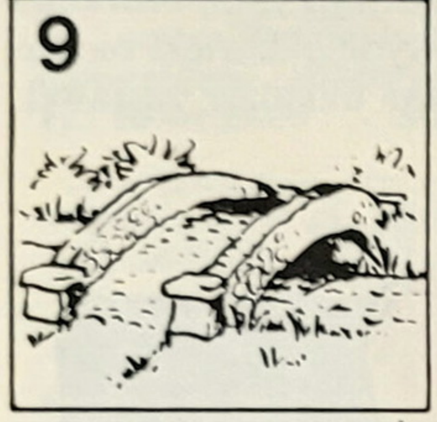


POZIOMO:

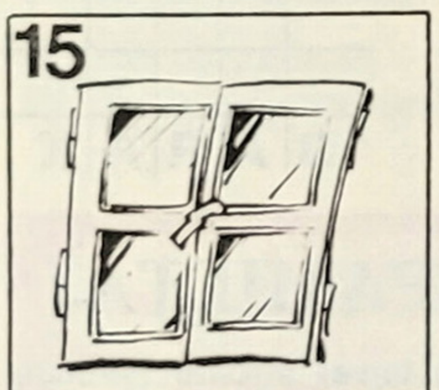


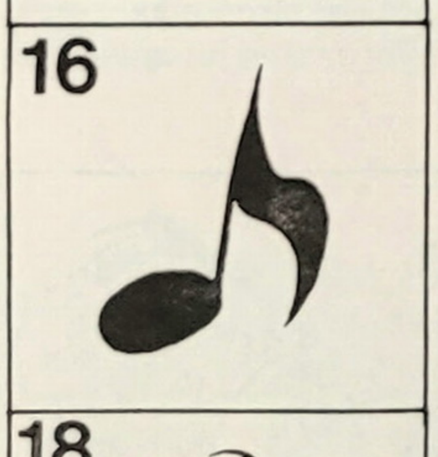
10) ptak drapieżny z rodziny sokołów, o upierzeniu brązowopłowym, z białym ogonem



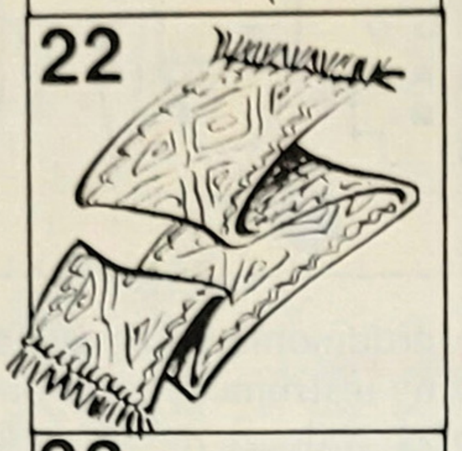


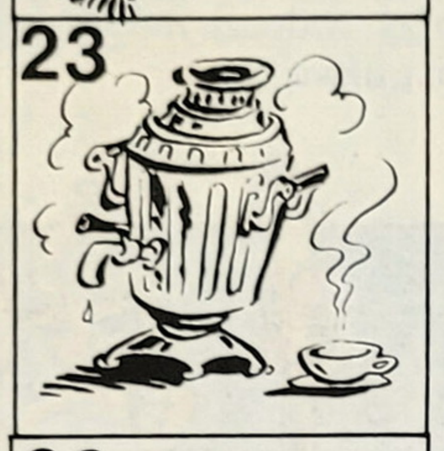
13) Pola Negri, Marina Vlady albo Krystyna Janda





20) ...żałobny — Chopina, ...weselny — Mendelssohna





29) *Rhododendrony simsii* inaczej, potocznie „po polsku"

31) drzewa, z których wróżysz sobie: „kocha, lubi, szanuje..."

32) „... stoi i sapie, dyszy i dmucha.

Żar z rozgrzanego jej brzucha bucha..."

PIONOWO:

1) Mickiewicz w „Panu Tadeuszu" pisze o nim:

... lubił widoki niezwykłe i nowe,

Zwał je romansowymi, mawiał, że ma głowę

Romansową...

Wszyscy mówili, że mu czegoś nie dostaje.

Szanowano go przecież, bo pan z prapradziadów,

Bogacz, dobry dla chłopów, ludzki dla sąsiadów...

2) głośny płacz wraz ze słowami wyrażającymi skargę

4) grupa górska w Karpatach Zachodnich w Polsce i Czecho-Słowacji

5) jest teraz wszędzie — w gazetach, w radiu, w tv, na plakatach

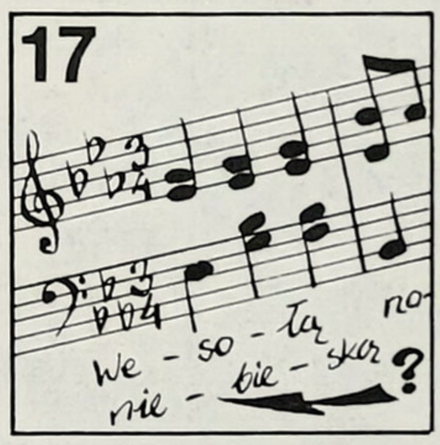
6) sprawdzanie, np. paszportów na granicy

7) żołnierz Pierwszej Brygady Józefa Piłsudskiego

9) ziarnko do ziarnka, zbierze się ...

14) autor powieści, z której pochodzą te zdania: „Wisz i Doman zgodzili się na to zawczasu. Na wici czasu było dosyć, a do Kupały też nie tak daleko..."

19) miejscowość uzdrowiskowa i wypoczynkowa w województwie wałbrzyskim nad Bystrzycą Dusznicką



20) roślina podzwrotnikowa, niekiedy uprawiana w domach. Liście reagują na dotyk, dlatego pewno nazywa się ją niekiedy: „czułek wrażliwy"

24) Henryk..., król Polski 1573-1574

Litery z kratek ponumerowanych w prawym, dolnym rogu (od 1 do 16) utworzą rozwiązanie.

CO TO JEST ROJNIK?

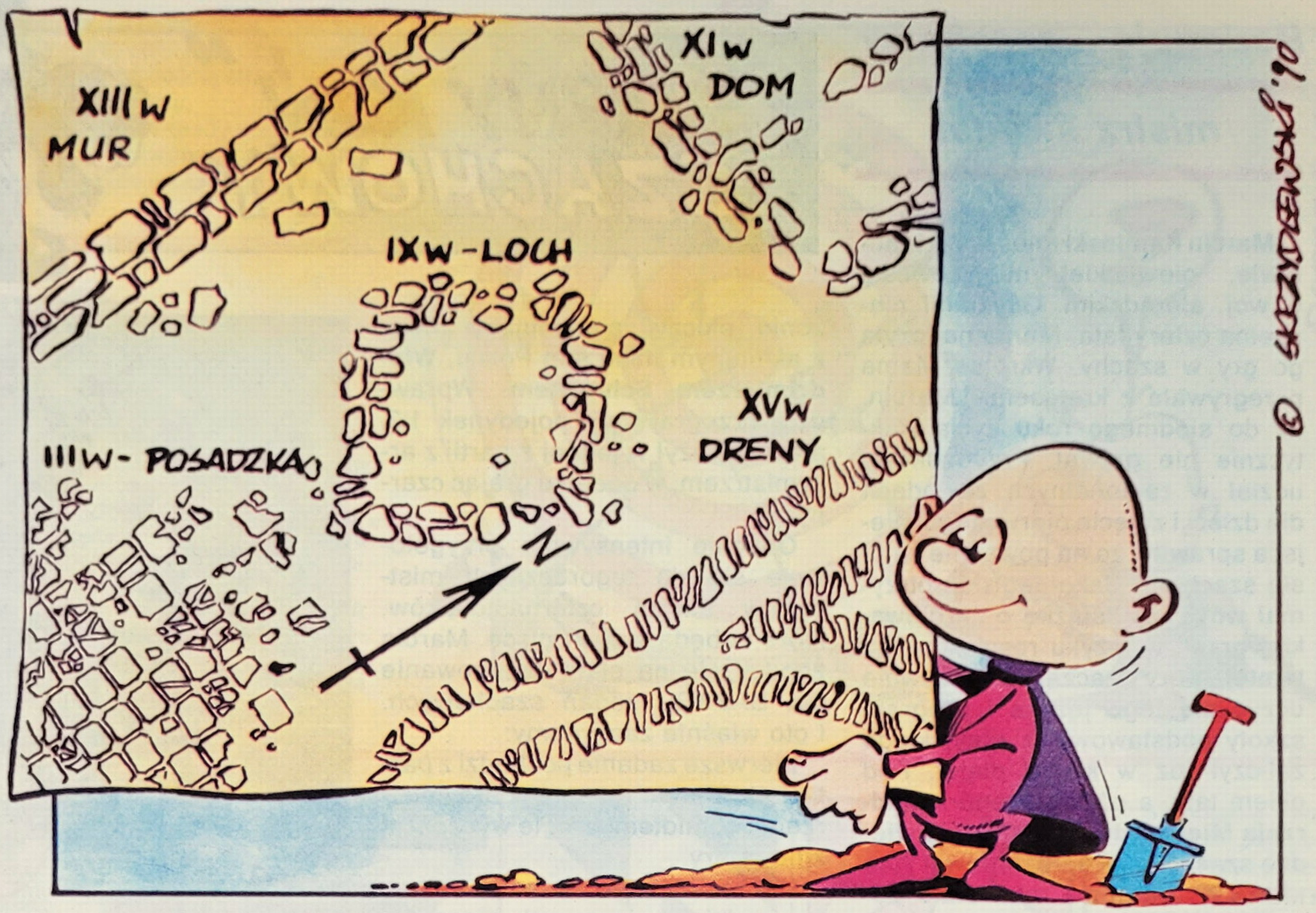
Tylko jedna z trzech odpowiedzi jest prawidłowa!:

— urządzenie do chwytania rojących się owadów,

— roślina z rodziny gruboszowatych o kwiatach białych, żółtych lub purpurowych zebranych na szczycie pędu,

— kłębowisko, mrowie.

UDANE LATO



Staszek, Samanta, Szymon, Sybilla, Stefan — piątka przyjaciół archeologów-amatorów miała szczególnie udane wakacje w ubiegłym roku. Przyjechali na miejsce, gdzie ongiś archeolodzy pod wodzą znanego profesora Wykopka prowadzili badania. Wydawało się, że teren jest całkowicie wyeksploatowany, zbadany każdy centymetr, a jednak nasza piątka tylko przez pierwszych pięć dni, codziennie natrafiała na coś ciekawego. Codziennie ktoś znajdował coś.

SPRÓBUJ ODGADNĄĆ CO, KTO I GDZIE ZNALAZŁ.

1. Kościaną igłę znaleziono w miejscu wysuniętym najbardziej na południe.
2. Figurkę znaleziono w miejscu wysuniętym bardziej na północ od miejsca, w którym Stefan wydobył zardzewiałe, lecz dobrze zachowane, ostrze noża. Ani figurka, ani nóż nie zostały znalezione we wtorek.
3. Fragment miseczki porcelanowej z XV w. znaleziono w środę.
4. Szymon znalazł w poniedziałek, w pokładzie o 200 lat starszym (wcześniejszym) od miejsca, w którym pracowała Samanta.
5. Przedmiot z IX wieku nie był odkryty w piątek i nie było to znalezisko Sybilli.

	III wiek	IX wiek	XI wiek	XIII wiek	XV wiek	sprzątaczka	figurka	nóż	igła	miseczka	poniedziałek	wtorek	środa	czwartek	piątek
Staszek															
Samanta															
Szymon															
Sybilla															
Stefan															
poniedziałek															
wtorek															
środa															
czwartek															
piątek															
sprzątaczka															
figurka															
nóż															
igła															
miseczka															

IMIĘ	WIEK	RZECZ	DZIEŃ

„CZARNY KOŃ" SZACHOWY

Redaguje szachowy mistrz świata!

Marcin Kamiński mieszka w Lututowie, niewielkiej miejscowości w woj. sieradzkim. Gdy miał niespełna cztery lata, Mama nauczyła go gry w szachy. Wkrótce Mama przegrywała z kretesem i Marcin, aż do siódmego roku życia,praktycznie nie grywał. Przypadkowy udział w regionalnych zawodach dla dzieci i zajęcie pierwszego miejsca sprawiły, że na poważnie zajął się szachami. Jako nagrodę otrzymał wówczas książkę o ,,królewskiej grze'' w języku rosyjskim. Od tamtej pory zaczął intensywnie uczyć się tego języka i program szkoły podstawowej z rosyjskiego zaliczył już w klasie piątej. Pod okiem taty, a później trenera **Andrzeja Miętkiewicza**, doskonalił wiedzę szachową. Reprezentował klub ,,PIAST'' Sieradz i robił stałe postępy. W 1985 roku zdobył trzecią kategorię szachową, a mając 10 lat legitymował się pierwszą. Rok później (1988) został najmłodszym w Polsce ,,kandydatem na mistrza''.

W 1989 roku wystartował w mistrzostwach świata w dalekim Puerto Rico i we wspaniałym stylu wywalczył tytuł mistrzowski w konkurencji dwunastolatków. W następnym sezonie stoczył pasjonujący mecz z aktualnym mistrzem Polski, **Włodzimierzem Schmidtem**. Wprawdzie przegrał cały pojedynek 1:2, ale zwyciężył w jednej z partii z arcymistrzem, w dodatku grając czarnymi.

Obecnie intensywnie przygotowuje się do tegorocznych mistrzostw świata czternastolatków, które odbędą się w Polsce. Marcin zgodził się na stałe redagowanie dla BAZARU zadań szachowych. I oto właśnie zaczynamy:

pierwsze zadanie pochodzi z partii, jaką Marcin rozegrał z arcymistrzem Schmidtem, drugie wyszperał z literatury.

Kto rozwiąże te zadania, a chce brać udział w losowaniu nagrody, niech wytnie kupon konkursowy z konikiem — jest na stronie 14, i przyśle rozwiązanie. Marcin sam wylosuje nagrody.

TO JEST MISTRZ!

ZADANIE 1.

Partia: Wł. Schmidt — M. Kamiński

Warszawa, kwiecień 1990 r.

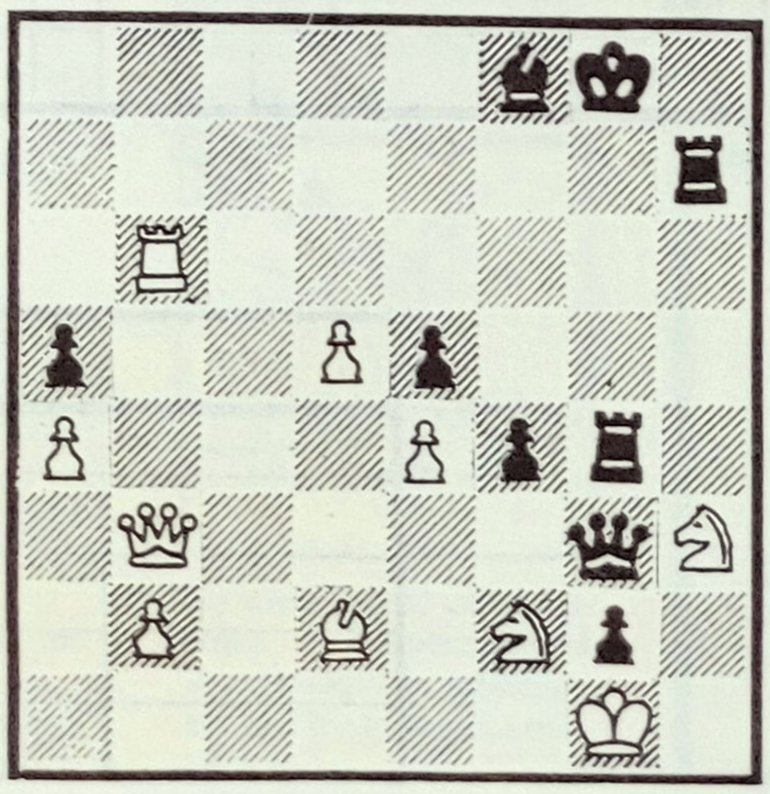
białe stoją: Kg1, Hb3, Wb6, Gd2, Sf2, Sh3

piony — a4, b2, d5, e4

czarne stoją: Kg8, Hg3, Wg4, Wh7, Gf8

piony — a5, d6, e5, f4, g2

Posunięcie czarnych. Znajdź ruch najszybciej prowadzący do wygranej (po owym posunięciu arcymistrz Wł. Schmidt, grający białymi, poddał partię).



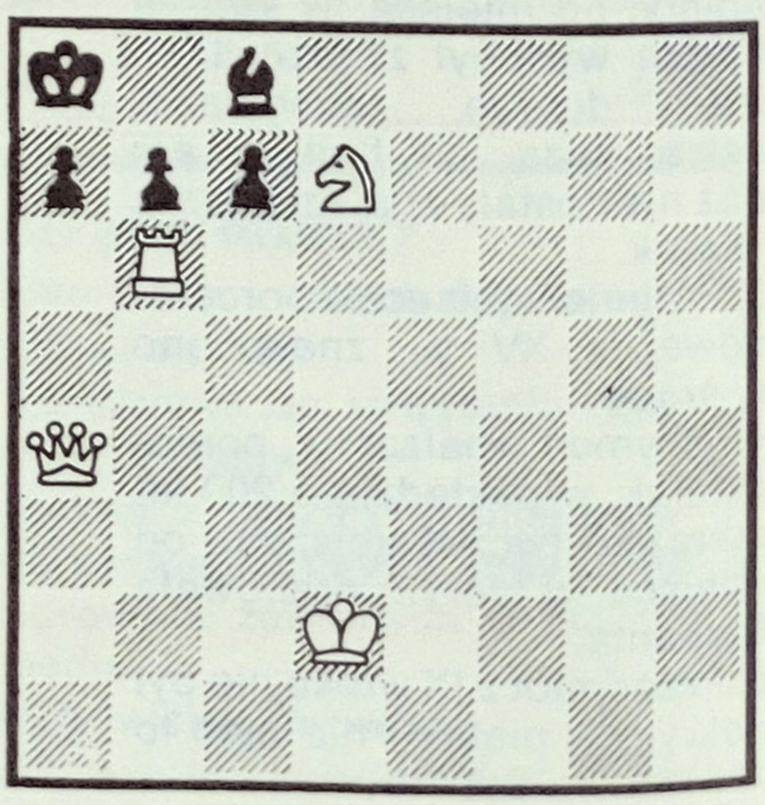
ZADANIE 2.

Pochodzi z 1907 roku, a autorem jest F. Kubell.

białe stoją: Kd2, Ha4, Wb6, Sd7

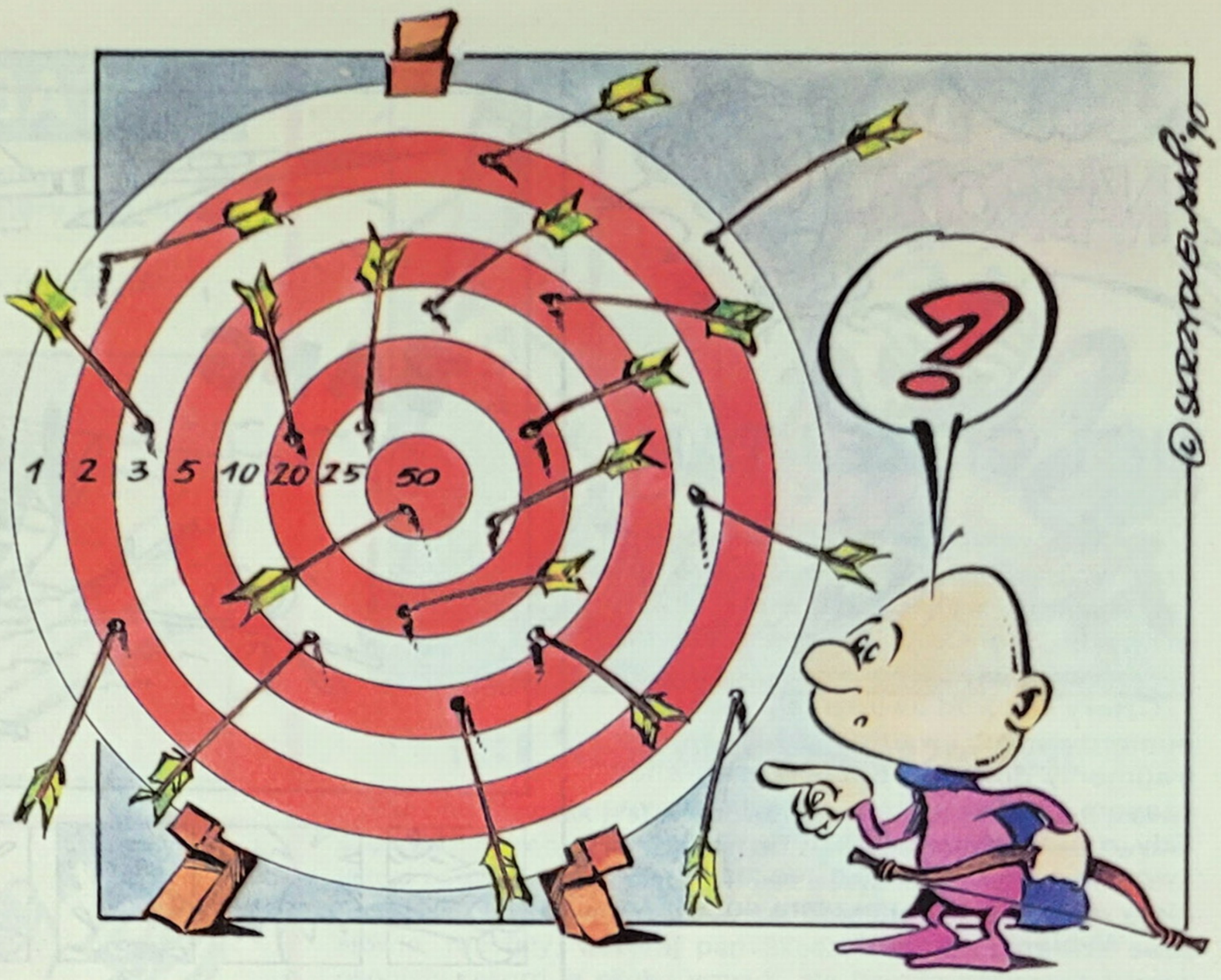
czarne stoją: Ka8, Gc8, a7, b7, c7

Posunięcie białych. Wskaż ruchy, które doprowadzą do mata w dwóch posunięciach.



Do tej tarczy strzelało trzech łuczników. Każdy wystrzelił taką samą ilość punktów, taką samą ilością strzał i każda strzała utkwiła w tarczy.

Ile punktów zdobył każdy z łuczników i które trafienia prawdopodobnie składają się na punktacje każdego z nich?

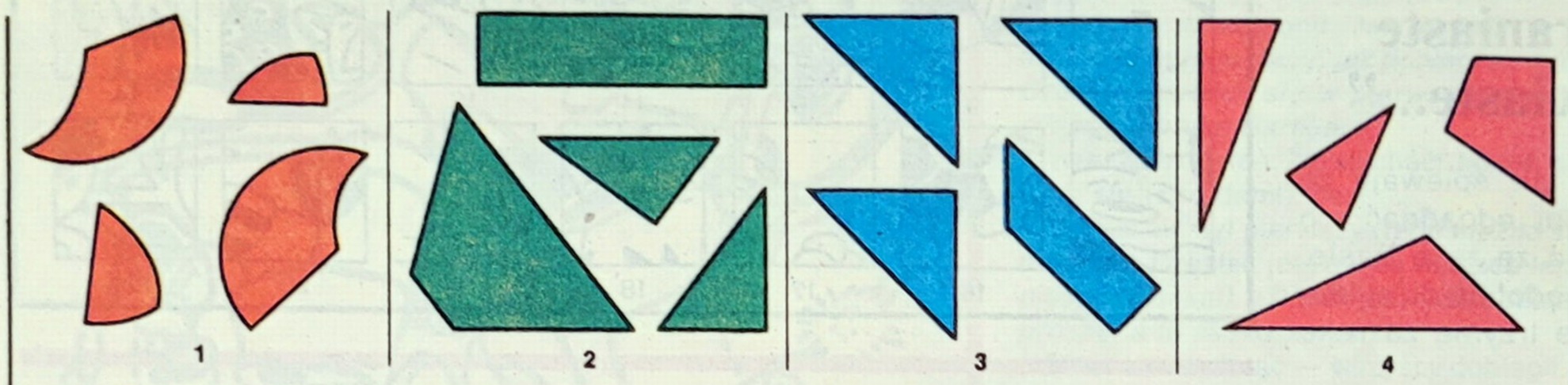


Tu padła wielka wygrana!

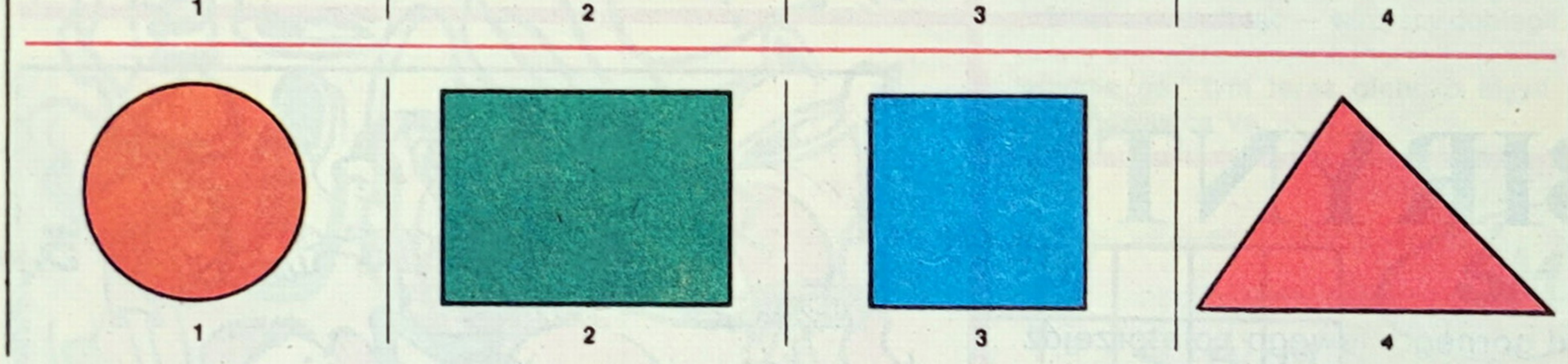
Taki transparent zobaczyli pewnego dnia obywatele Zagadkolandii nad jedyną w ich kraju kolekturą nr 13.

Oczywiście chcieli się dowiedzieć jaki numer miał szczęśliwy los, ale tajemniczo uśmiechnięta panienka z okienka odpowiadała grzecznie acz zagadkowo:

„Los ma pięciocyfrowy numer, a suma cyfr to 20. Druga i piąta cyfra są jednakowe, pierwsza i czwarta również. Trzecia cyfra stanowi 2/3 sumy czterech pozostałych, a jest taka sama jak podwojona druga cyfra!"



Spróbujcie (bez wycinania) pomyśleć jak złożyć poszczególne figury geometryczne



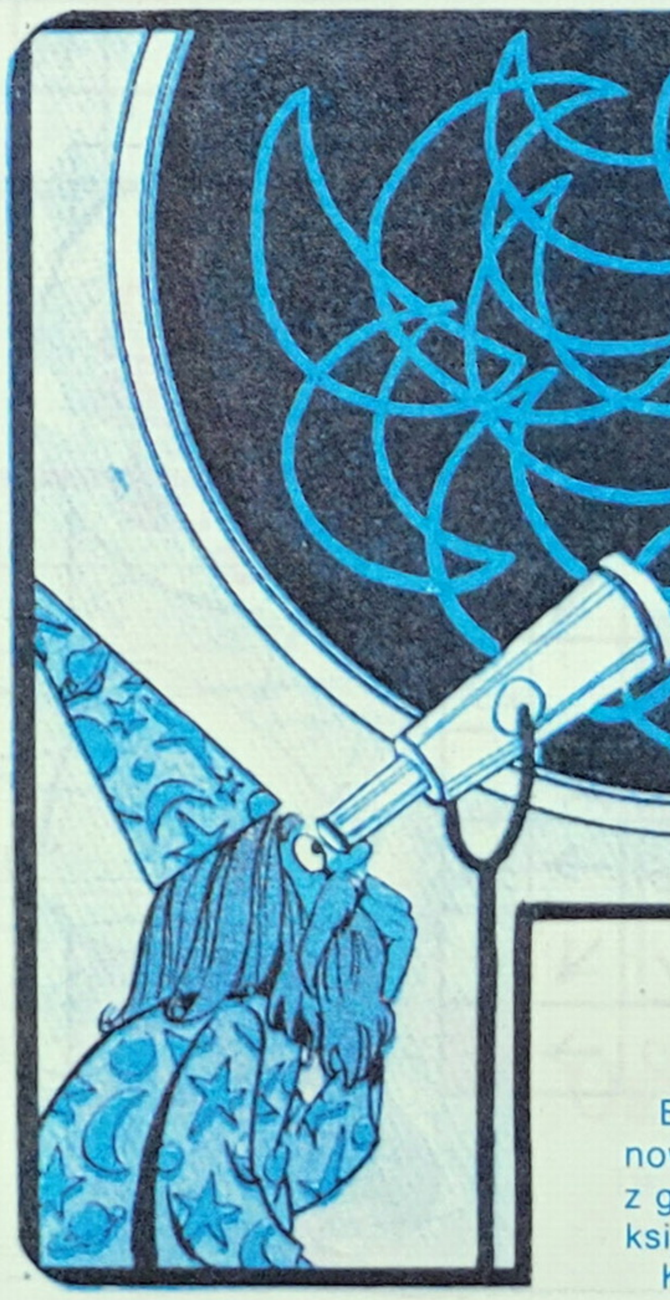
1 1 1

Suma liczb w każdej kolumnie i w każdym rzędzie wynosi obecnie 74. Sprawdź!

Trzeba uzupełnić wszystkie puste miejsca kwadratu tak, aby w każdej kolumnie, w każdym rzędzie i po przekątnych sumy liczb wynosiły 111.

Aha, i nie mogą się powtórzyć dwie jednakowe liczby!

31	8			30	5
34	1			35	4
7	32			6	29
2	33			3	36



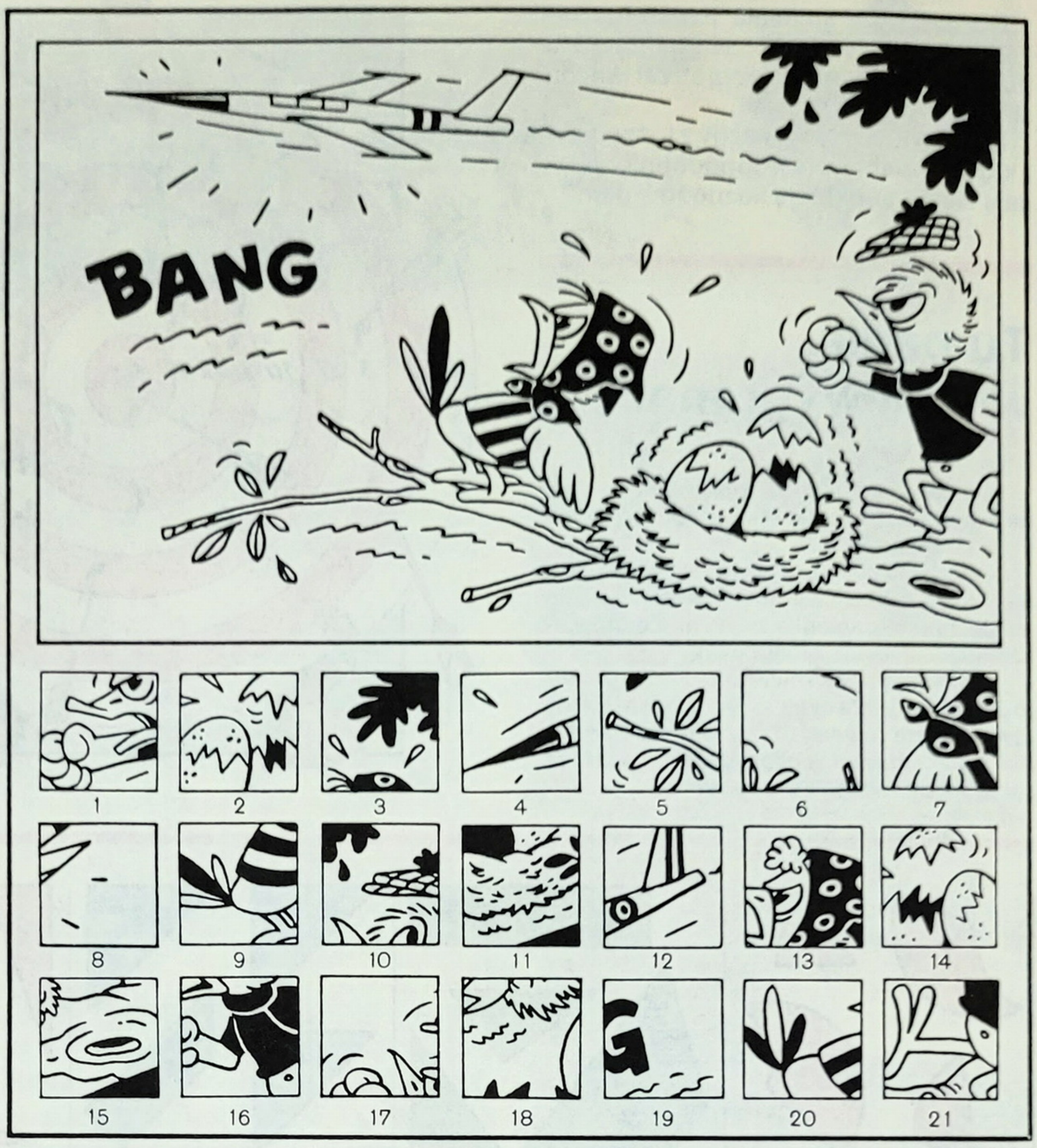
Bazarowy astrolog postanowił wyczytać przyszłość z gwiazd, a tu... mnożą się księżyce.

Kto je zliczy?

HEJ, CISZEJ TAM!

Hałas powodowany przelotami nowoczesnych samolotów nie pozostaje bez szkodliwego wpływu na stan naszej przyrody. Scenka na obrazku jest tylko niewiele przesadzona.

Cztery spośród dwudziestu jeden ponumerowanych kwadracików zawierają fragmenty dużego obrazka. Inne, choć czasem bardzo podobne, są fałszywe. Gdy znajdziesz już te cztery właściwe kwadraciki, napisz na karteczce ich numery, naklej kupon i przyślij do „Bazaru". Wybierz nagrodę!



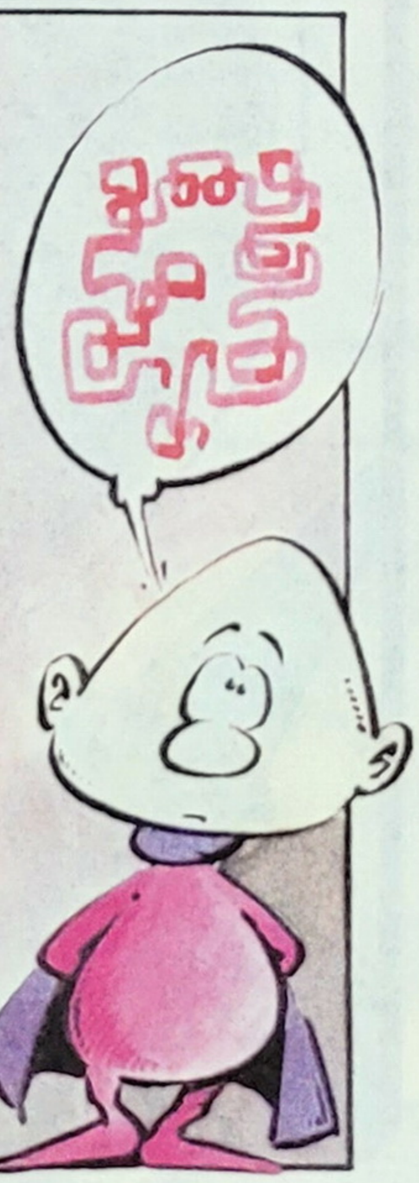
„Kółko graniaste czworokanciaste..."

zapewne właśnie tak śpiewają te przedszkolaki. Spróbuj odgadnąć ich imiona. Bartek trzyma za rękę Basię. Bartek ma koszulkę podobną do sukienki Bogusi. Basia nie trzyma za rękę Bożki ani Bolka.

LABIRYNT

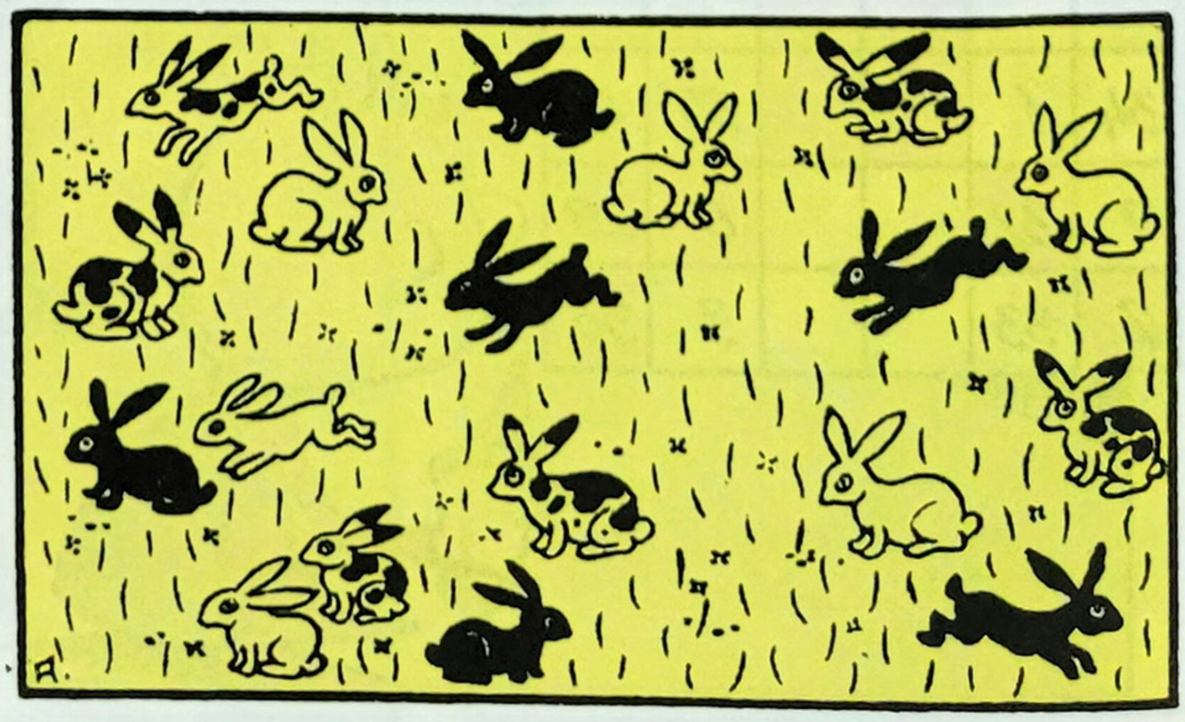
Rozpoczynając od górnego, lewego pola przejdź (jak wskazują strzałki!) do dolnego, czerwonego kwadratu tak, aby suma liczb „zdobytych" po drodze wyniosła 400.

	→	86	→	78	←	60
↓	↘	↓	↘	↓	↘	↑
13	→	63	→	72		80
↓	↘	↓		↓	↙	
38	→	35	→	45		21
	↘	↓		↓	↘	↓
15		99		33		23
	↙	↓	↙		↙	
65		98	→	56	→	36
	↘	↓	↙	↓	↘	↓
74	→	60	→	30	→	



Na wiosennej łące skakały zające

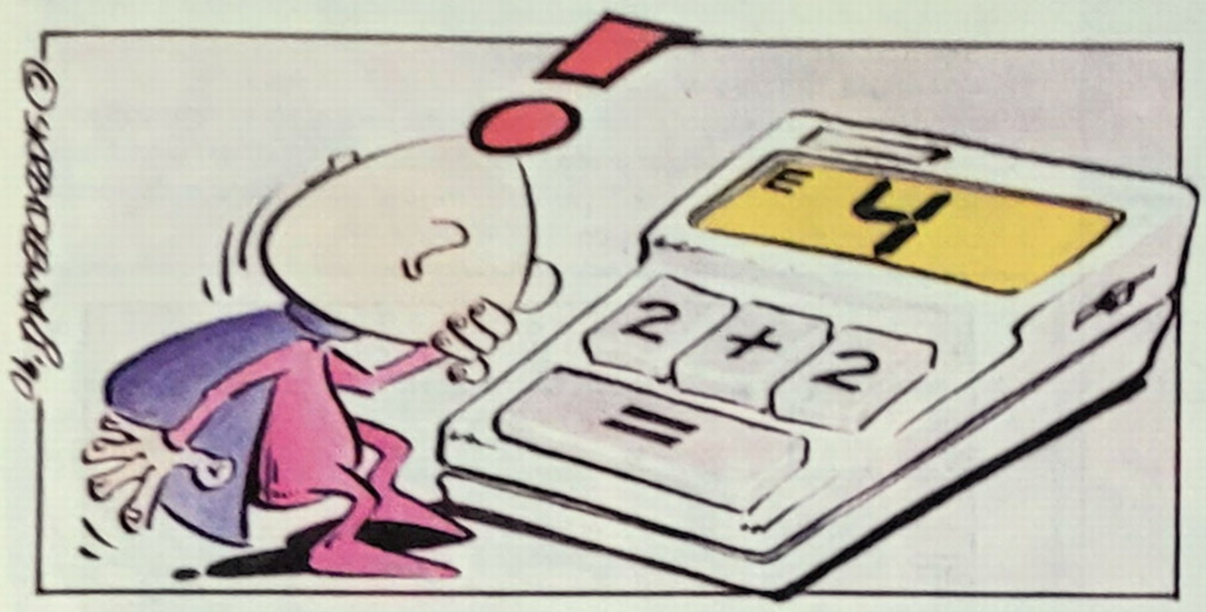
Skaczą kicusie na wiosennej trawce, a dla was błyskawiczne zadanie: ustawić trzy płotki tak, aby w każdym ogrodzeniu znalazły się trzy różne — czarny, biały, łaciaty...



JAKA TO LICZBA?

Jeśli pomnożymy ją przez cztery, dodamy do iloczynu cztery, podzielimy uzyskaną sumę przez cztery i od ilorazu odejmiemy cztery — otrzymamy CZTERY.

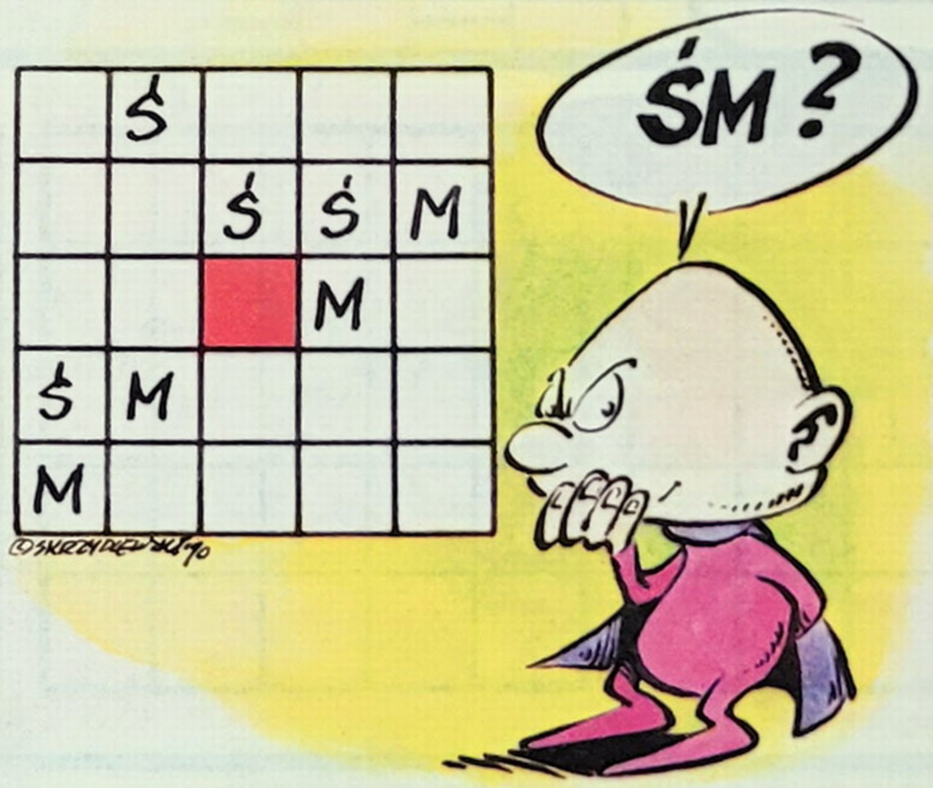
Na jakiej liczbie trzeba przeprowadzić tę operację?



W warsztacie mistrza Dratewki niestety często bywa taki bałagan. Nic dziwnego, że miewa mistrz kłopoty z klientelą. Dzisiaj też chyba ktoś będzie miał pretensję!

Tylko odrobina wyobraźni

Należy podzielić ten kwadrat na cztery jednakowe części pod względem kształtu i wielkości. W każdej części ma się znaleźć skrót nazwy naszej ulubionej gazety.



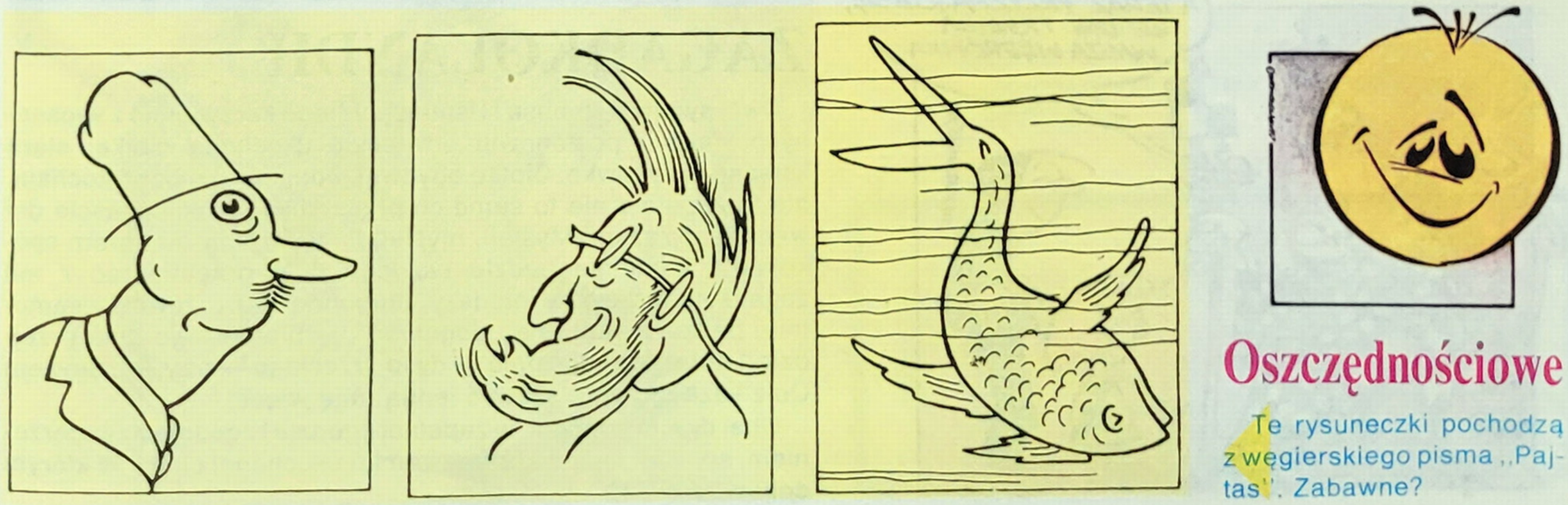
TRENER obgryza paznokcie

Pan Jan Skoczek jest wychowawcą V klasy, a zarazem pierwszorzędnym trenerem szkolnej drużyny lekkoatletycznej. Zwykle jeździ ze swoimi podopiecznymi na wszystkie zawody. Wiadomo: „pańskie oko konia tuczy" — jak powiada stare, polskie przysłowie. Niestety, wczoraj pan Skoczek pobił wprawdzie swój osobisty rekord w skoku wzwyż, ale bardzo nadwerężył lewą nogę. Lekarz unieruchomił staw, zalecił bezwzględny bezruch i teraz znakomity trener obgryza paznokcie z niepokoju i czeka na meldunek ze stadionu. Jak wypadli w finałowym biegu na 60 m chłopcy z jego klasy: *jak pobiegł as Arek? Który był Darek? Czy Czesiek zmieścił się w pierwszej piątce? Co ze słabo ostatnio dysponowanym Bartkiem?*

Wreszcie telefon. Źle słychać! Jakieś zakłócenia! Trener dowiedział się (z trudem!), że:

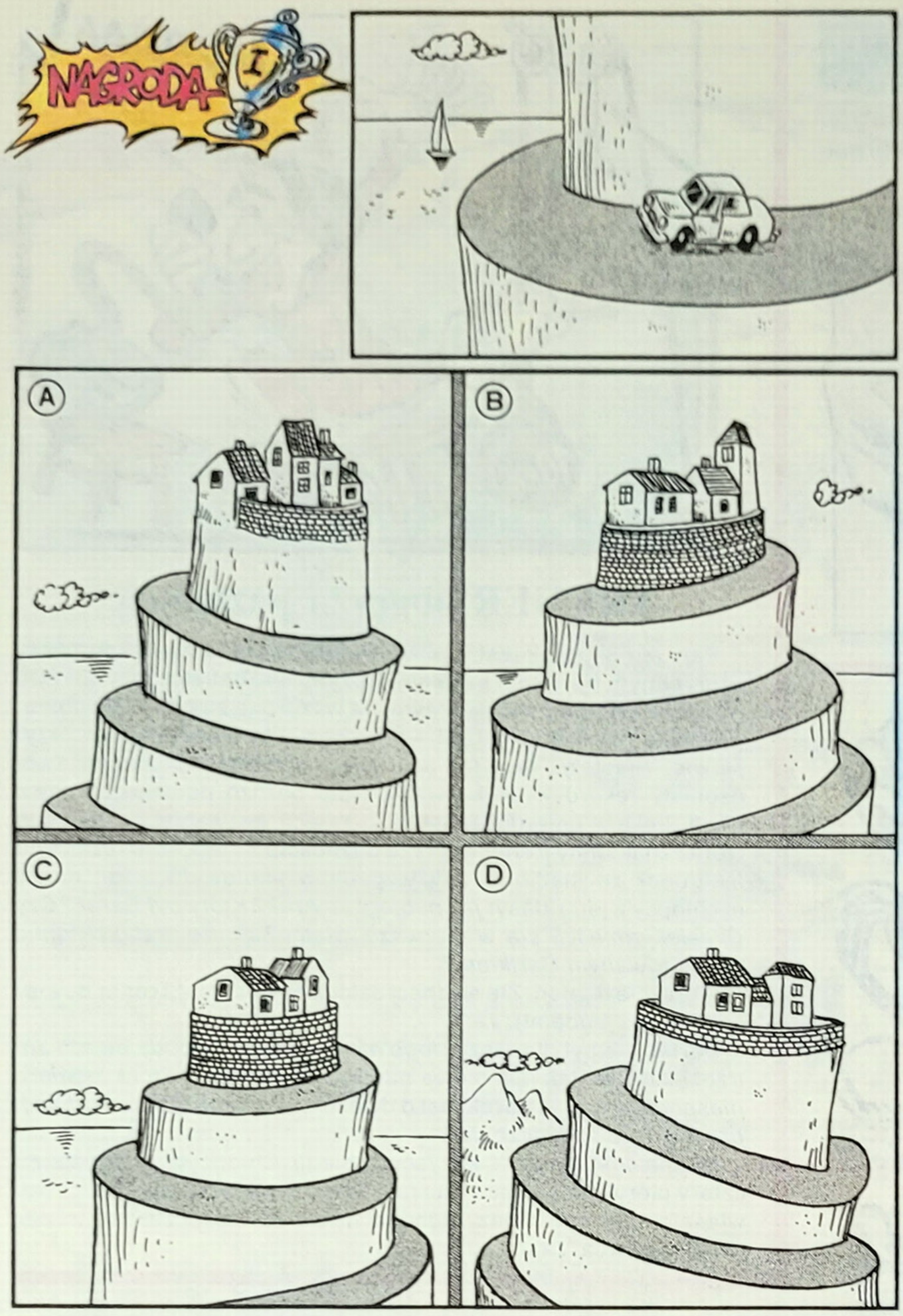
Bartek nie był pierwszy (*tego można się było spodziewać!)* ani trzeci, że **Czesiek** jest o dwa miejsca lepszy od Arka (*a to spora niespodzianka!),* a **Darek** jest o dwa miejsca za Bartkiem *(proszę, proszę, a to zaskoczenie!).*

Można odetchnąć — wszyscy dobiegli. Chłopcy z V klasy zajęli cztery pierwsze miejsca (hurra!). Tylko w jakiej kolejności?... No, właśnie nad tym teraz głęboko myśli pan Skoczek — trener i wychowawca Va.



Oszczędnościowe

Te rysuneczki pochodzą z węgierskiego pisma „Pajtas". Zabawne?

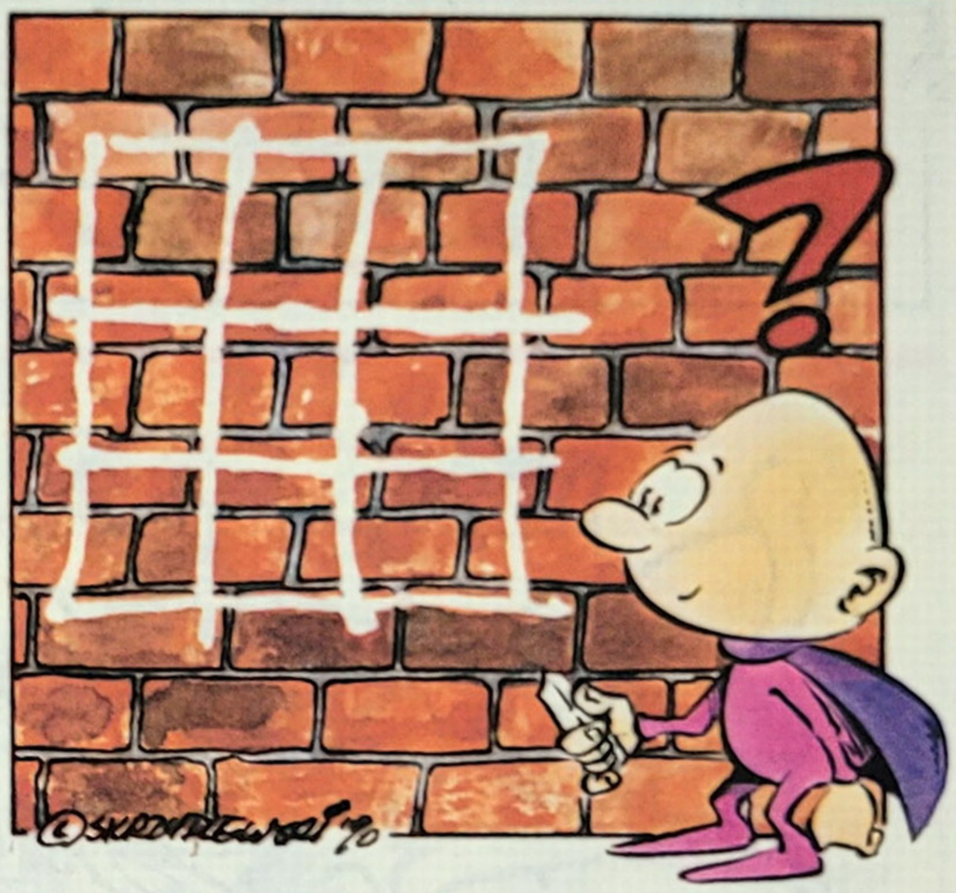


DOKĄD JADĄ MĄDRALOWIE

W pogodną sobotę znana rodzina Mądralów z Abrakadabry wybrała się do małego, włoskiego miasteczka położonego na szczycie góry. Właśnie — widać to na górnym rysunku — auto Mądralów jest na dość płaskim odcinku wspinającej się serpentynami górskiej drogi. Obrazki A, B, C, D przedstawiają cztery różne miasteczka i dojazdy do nich. Ty, po przeanalizowaniu wszystkich szczegółów sytuacji na pierwszym obrazku i na czterech dolnych, masz określić, do którego z miasteczek — A, B, C czy D — jechała rodzina Mądralów.

Mądralowie tej soboty jechali tylko do jednego miasteczka!

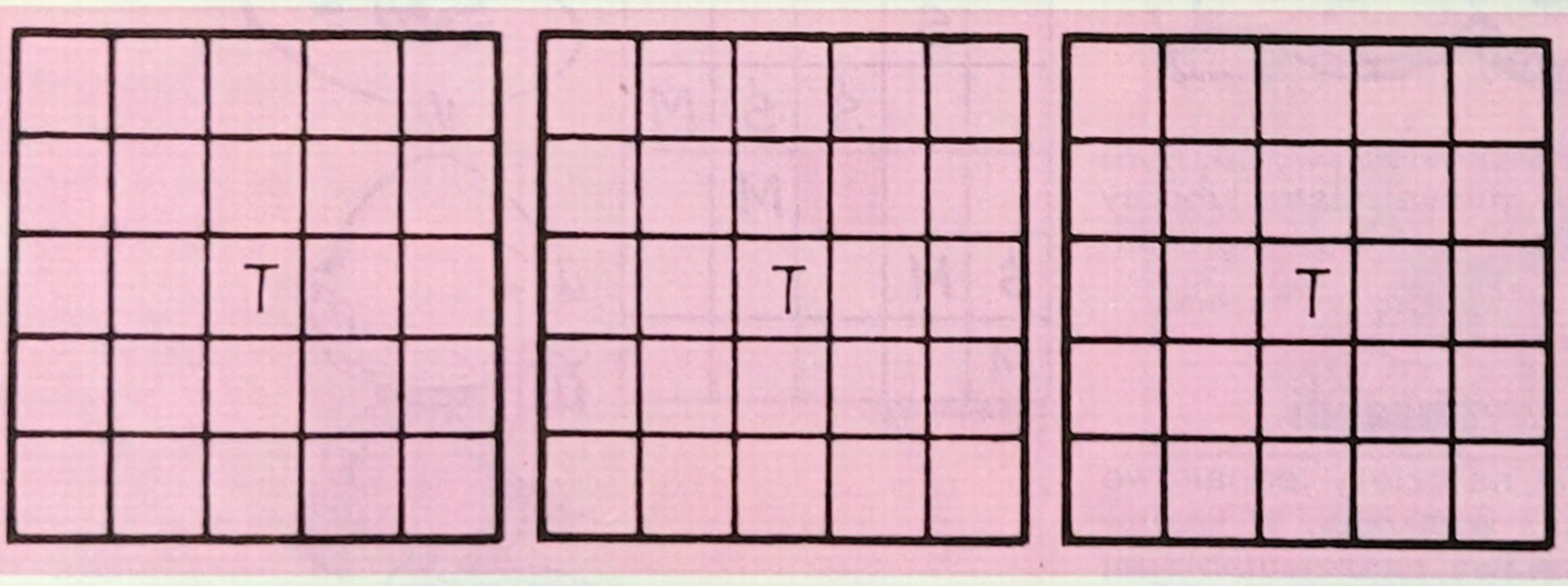
Jeśli chcesz brać udział w losowaniu nagrody (jakiej?), napisz na kartce tylko literkę obrazka, na którym jest docelowe miasteczko. I nakiej kupon z autkiem. Jest na stronie 14.



2...4...6

W każdym z trzech rzędów oraz w każdą z trzech kolumn wpisać po jednym razie cyfry: 2, 4, 6. Suma cyfr z każdego rzędu i z każdej kolumny, a także z każdej z obu przekątnych ma wynosić 12.

W tej samej kolumnie ani w tym samym rzędzie nie mogą się powtórzyć dwie takie same cyfry!



MAGICZNE KWADRATY

Są trzy diagramy, wpisz w nie podane niżej wyrazy, ale tak, aby powstały ,,magiczne kwadraty'', tzn. takie, w których wyrazy czyta się jednakowo w poziomie i pionie.

W każdym diagramie litera T jest już we właściwym miejscu!

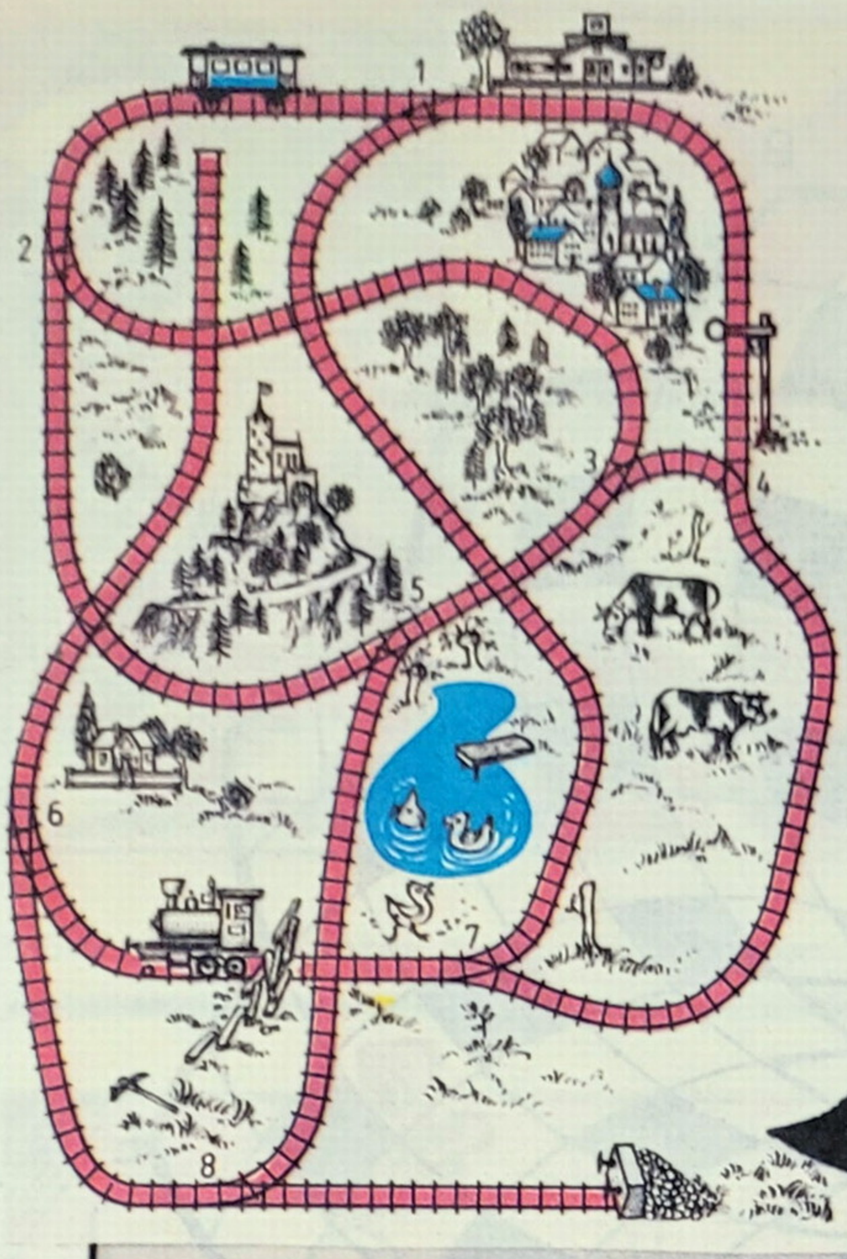
ANULA, ARONA, ASTAT, BATAT, BLASK, ERATO, KAROL, KATAR, LASKA, OKARA, SKALA, TASAK, TATAR, TOTEK, TOTUS.

W PRZEPIĘKNEJ KRAINIE ZAGADKOLANDII

Dwaj synowie Rebusa I Uśmiechniętego korzystając z wiosennych wakacji postanowili odwiedzić ukochaną ciotkę, starą księżnę Krzyżówkę. Ciotkę obydwaj jednakowo mocno kochają, ale to zupełnie nie to samo co przez kilka czy kilkanaście dni wędrować razem. Myśleli, myśleli i... wymyślili: Anagram spokojnie i samotnie będzie każdego dnia przemierzać 7 mil zagadkolandzkich, a młodszy, długonogi Quiz, również samotnie, będzie Anagrama ,,doganiać'' — pierwszego dnia przejdzie 1 milę, drugiego dnia — dwie, trzeciego — trzy, itd. Słowem Quiz każdego dnia szedł o jedną milę więcej.

Obaj bracia pogodni, w zupełnej zgodzie i zgodnie z zamierzeniem, spotkali się pod bramą zamku ukochanej ciotki. **W którym dniu wędrówki?**

DOBREJ DROGI!

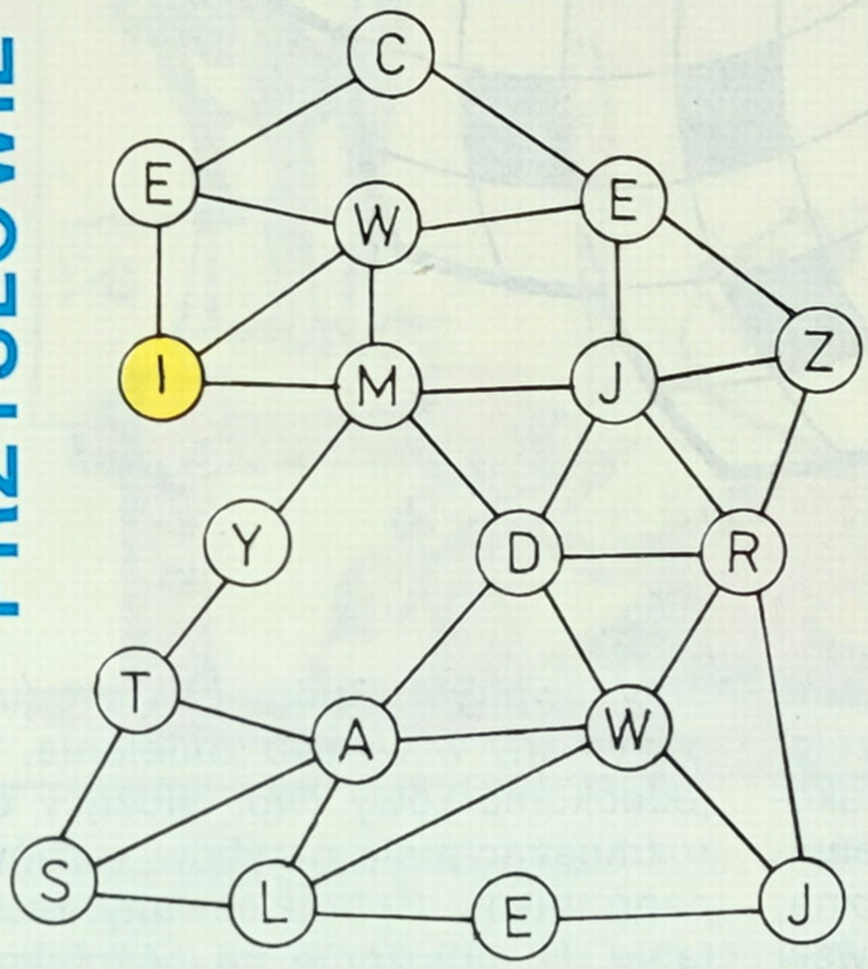


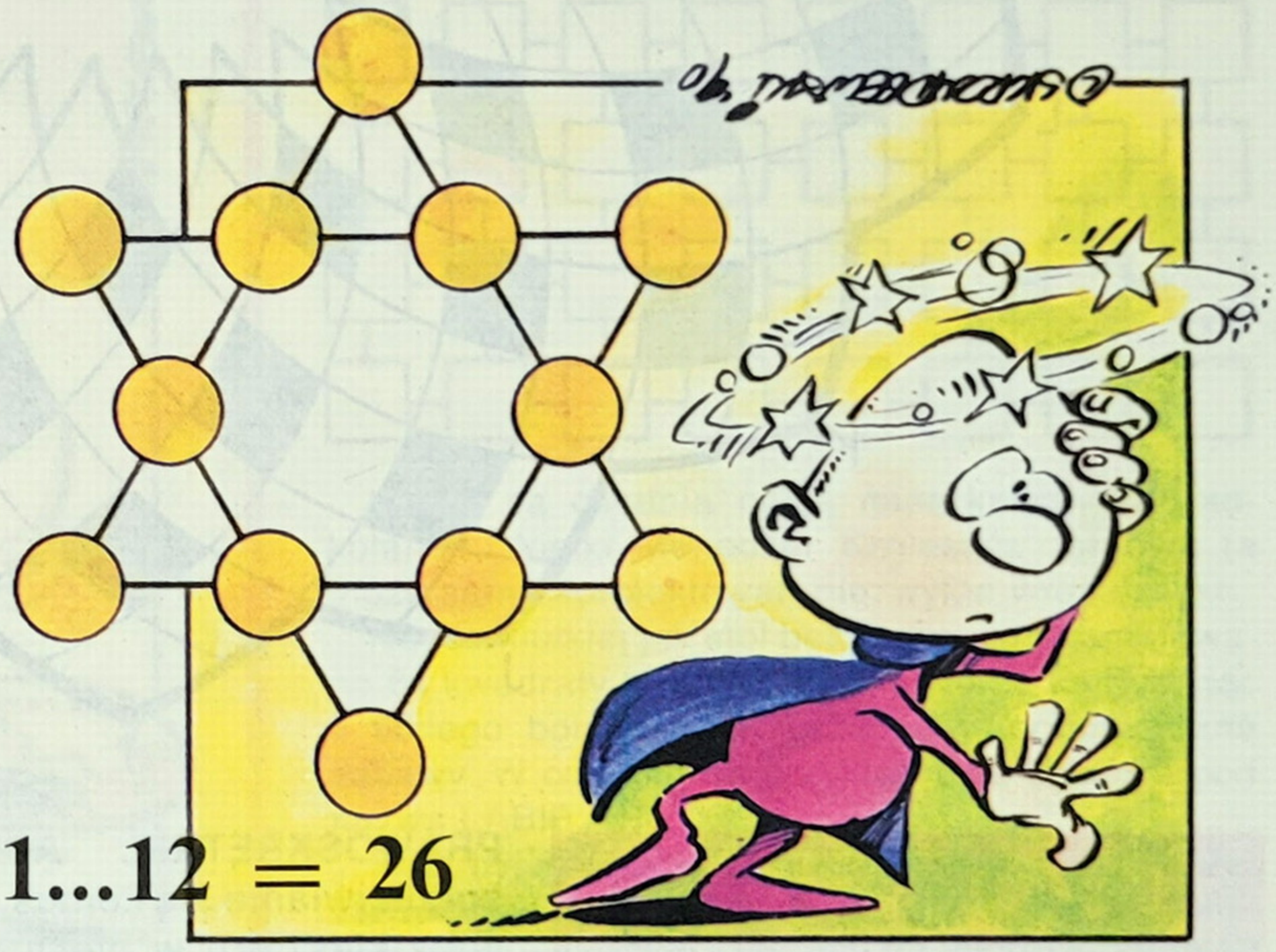
Przed Tobą — prawdziwy kolejowy węzeł starej, uroczej ciuchci. Jeżdżenie takimi zabytkami — to sama przyjemność! Tym razem zabaw się w maszynistę, by rozwiązać następujący problem. Otóż lokomotywka stoi na zablokowanym torze. Należy ją jednak doprowadzić do stacji w prawym górnym rogu. Będziesz musiał korzystać z ponumerowanych rozjazdów; możesz jechać przodem lub tyłem — jak Ci wygodniej. Uważaj, niektóre odcinki torów są nieprzejezdne — weź to pod uwagę!

Teraz już wiesz wszystko. A więc — gwizdnij i w drogę!

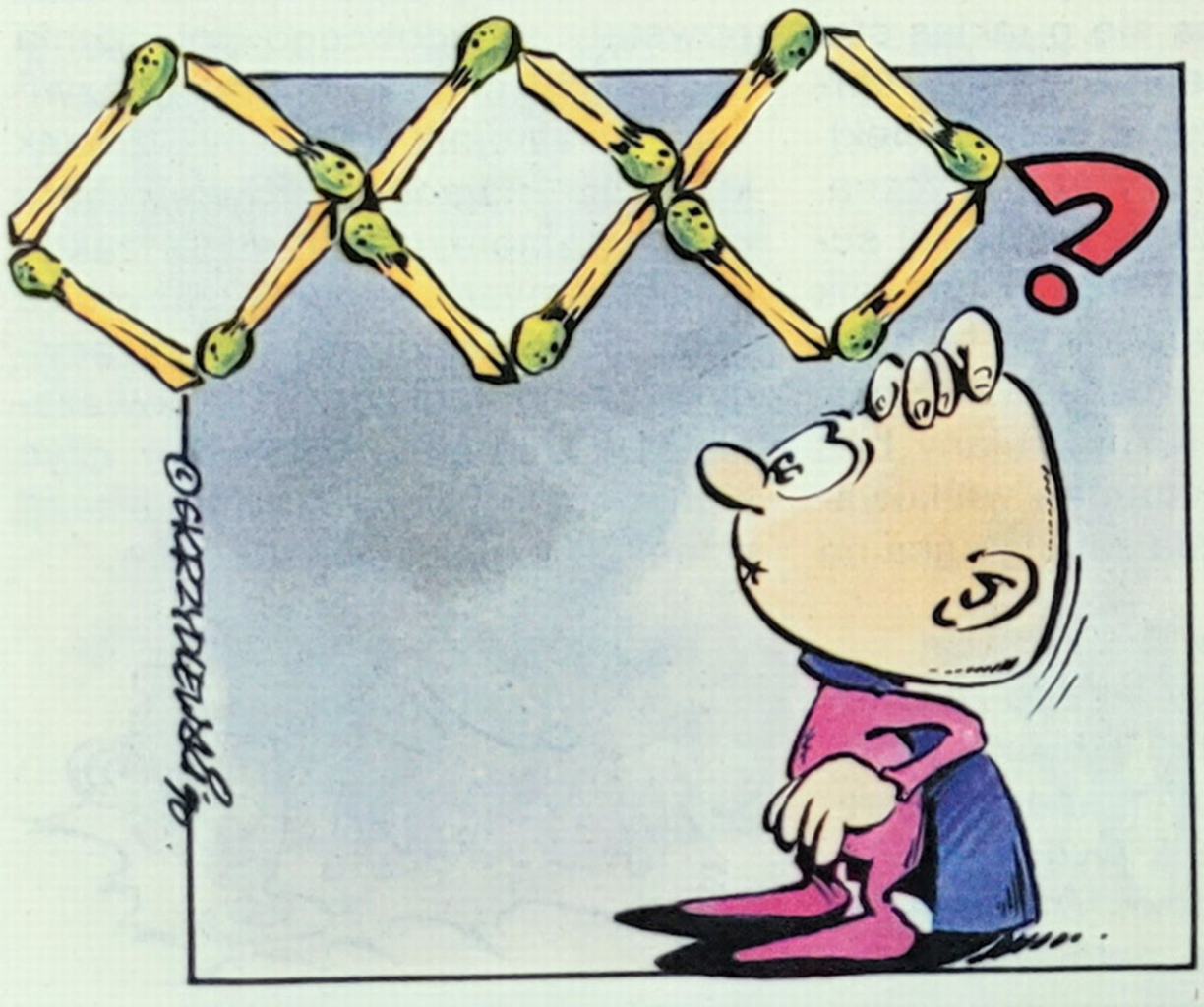
PRZYSŁOWIE

W tym literowym labiryncie schowało się siedmiowyrazowe, znane polskie przysłowie. Zacznij poszukiwanie od litery I, obejdź wszystkie kółka, niektóre nawet dwukrotnie (nie więcej!).





W kółka tej figury wpisz dwanaście liczb — od 1 do 12, ale w ten sposób, aby sumy liczb w czterech kółkach każdego z sześciu boków równały się 26. Łatwe? — spróbuj!

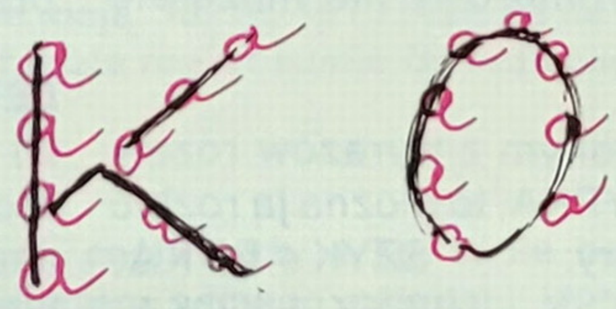


. Ułożenie trzech kwadratów z dwunastu zapałek to żadna sztuka, ale jak teraz przełożyć cztery zapałki, aby powstały cztery kwadraty jednakowej wielkości?

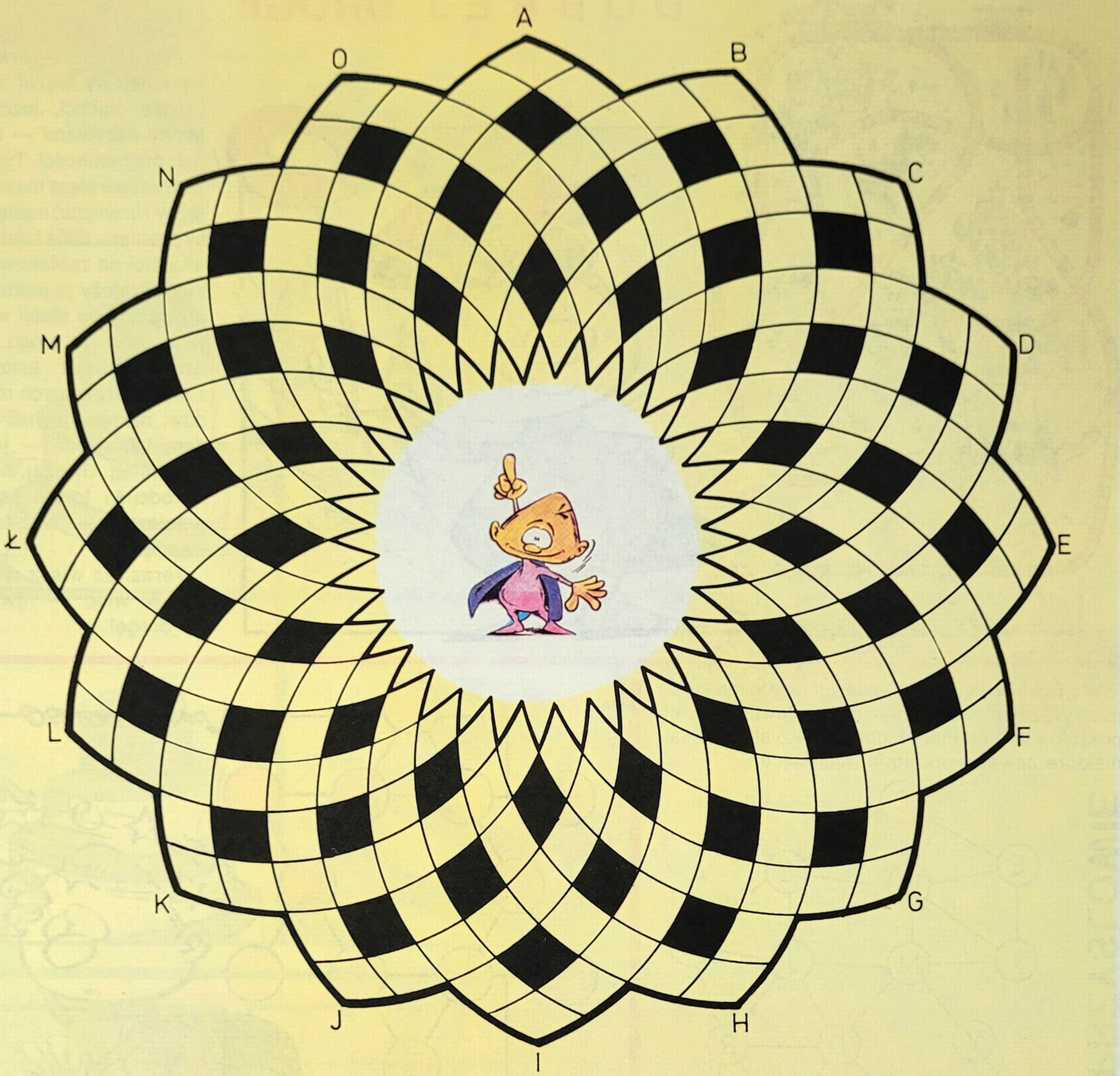
. Masz 22 zapałki. Jak je ułożysz, aby uzyskać kontur prostokąta o największej powierzchni?

. Spróbuj z 11 zapałek ułożyć 8 jednakowych kwadratów!

REBUS



REBUS



ROZETA

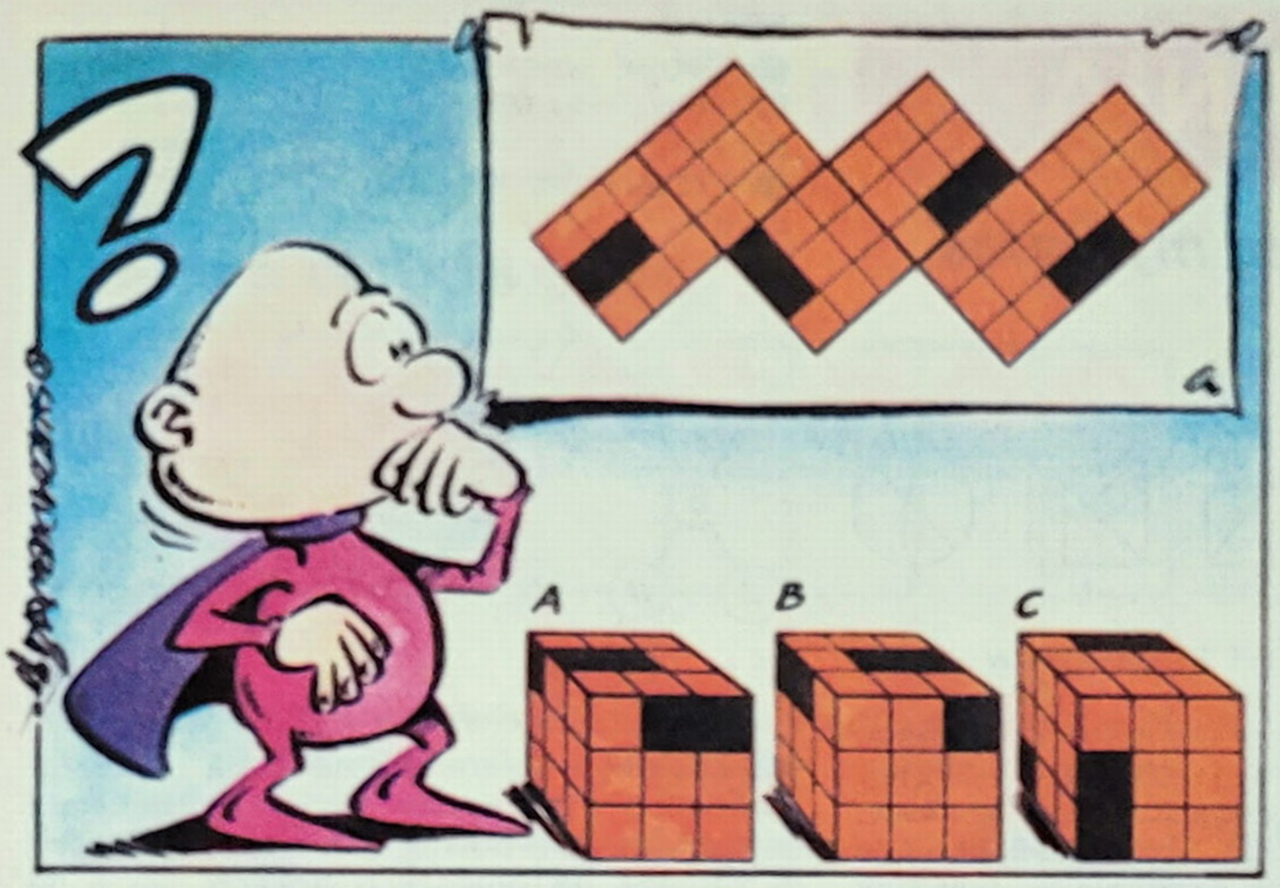
Odgadnięte wyrazy 8-literowe wpisz prawo- i lewoskrętnie do diagramu. Następnie ułóż z tych wyrazów jak najwięcej par wyrazów czteroliterowych. Nie każdy wyraz uda się rozbić na taką parę, ale będą też takie, z których można ułożyć więcej niż jedną parę słów czteroliterowych. Wyrazy te muszą być rzeczownikami w mianowniku liczby pojedynczej i powinny występować jako hasła w „Słowniku ortograficznym języka polskiego" pod redakcją prof. M. Szymczaka. W nadesłanym zestawie par żaden wyraz czteroliterowy nie może się powtórzyć.

Przykład.

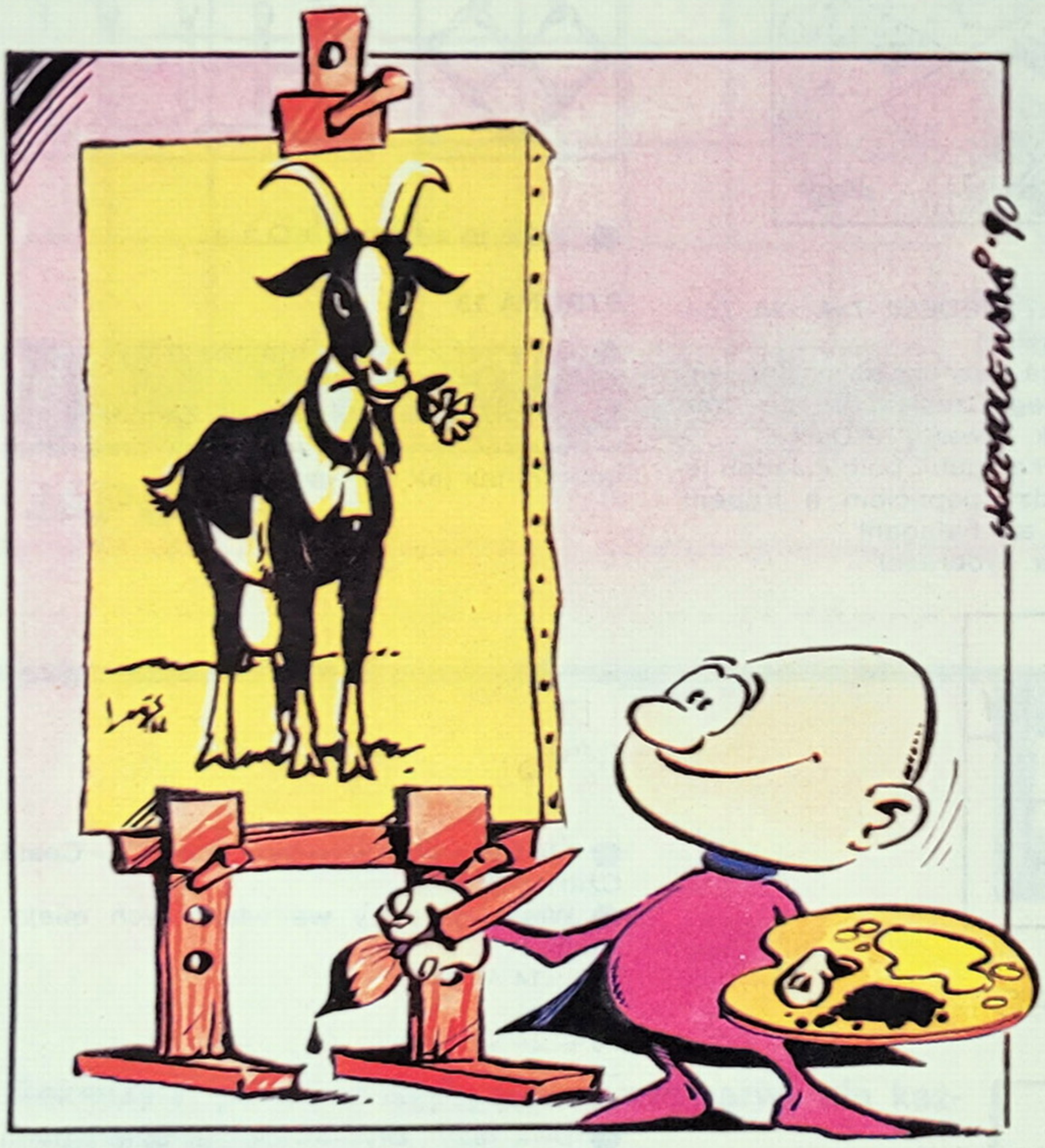
Gdyby jednym z wyrazów rozety była ROZSYPKA, to można ją rozbić na pary: SZYK + PORA, AZOR + PYSK, PRYZ + KOSA, ZYSK + ROPA i kilka innych.

PRAWOSKRĘTNIE: A) umyślne sprzeciwianie się komuś, B) przełożony klasztoru w niektórych zakonach, C) kontener, D) przeciwieństwo piękna, E) choroba psychiczna; obłęd, F) kartofel, G) Twardowski podpisał go na byczej skórze, H) osoba ubiegająca się o jakieś stanowisko, I) nie zapisany brzeg kartki papieru, J) szybko licząca elektroniczna maszyna matematyczna, K) głos wrony, L) używana do suszenia włosów, Ł) główny barwnik korzenia marchwi; karoten, M) człowiek lubiący się procesować z błahych powodów, N) drewniany blat służący do zagniatania i wałkowania ciasta, O) wada zasługująca na przyganę.

LEWOSKRĘTNIE: A) jedno ze zbóż, B) gatunek gołębia lub fala wzburzonej wody z białą pianą na wierzchołku, C) robotnik wydobywający piasek z dna rzeki, D) hinduska tancerka kultowa, pełniąca służbę przy świątyni Buddy, E) produkt otrzymany w wyniku zmielenia, F) jednokomórkowy twór służący do rozmnażania się grzybów, mchów, paprotników, G) brak oświaty, zacofanie, H) odłożenie na późniejszy termin; okres wyczekiwania, I) znak powstały z ozdobnego połączenia początkowych liter imienia i nazwiska, J) dostojnik kościelny, członek kolegium mającego prawo wyboru nowego papieża, K) zespół zakładów przemysłowych związanych ze sobą pod względem organizacyjnym i technologicznym, L) poważanie, Ł) Opałek z bajki, M) czyn kidnapera, N) przedstawienie teatralne, O) zapas żywności. (s)

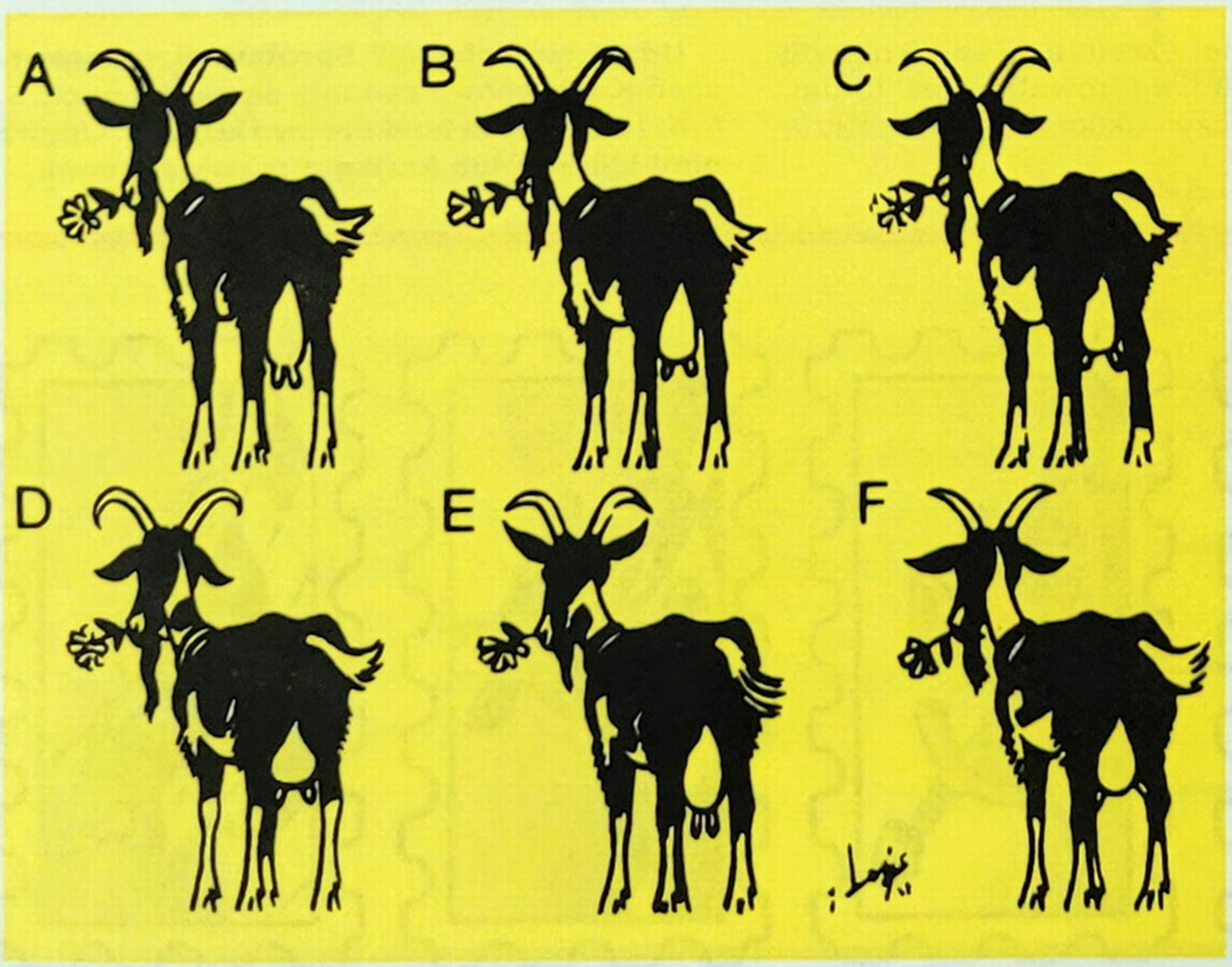


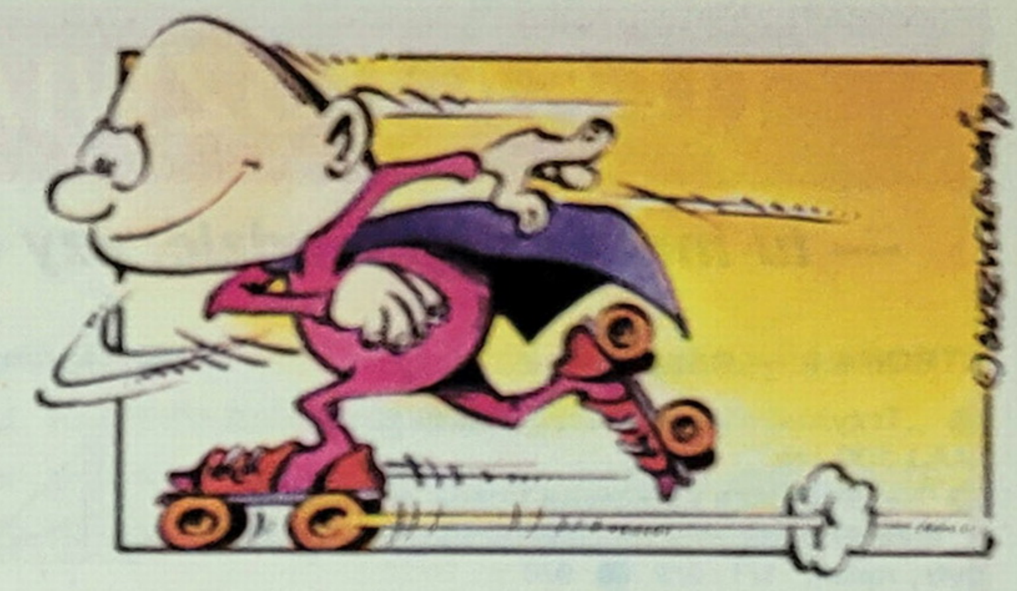
Którą z kostek można by złożyć z szablonu?



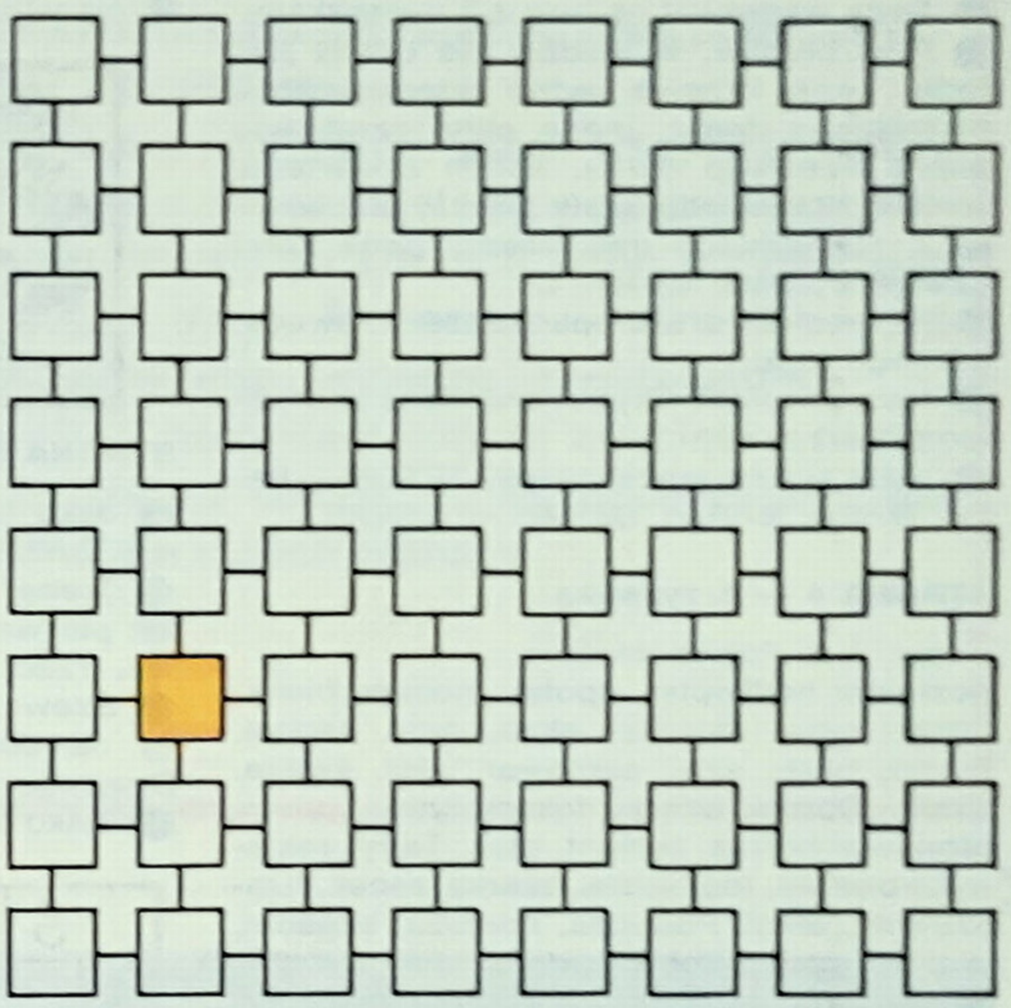
Głowacz poczuł artystyczną wenę no i oto rezultat — piękny portret kozy.

Która z sześciu kózek była modelką Głowacza?





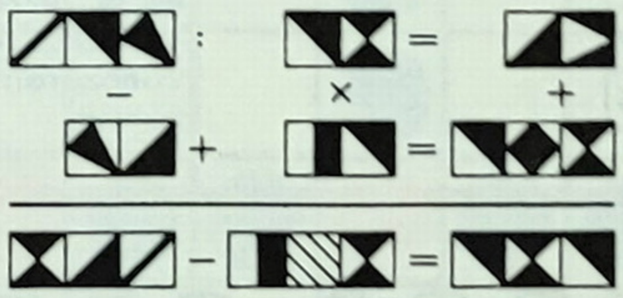
W przepięknej krainie Zagadkolandii



Wrotki są ostatnią pasją mieszkańców Zagadkolandii. Wielki Menedżer Królestwa zamówił (a może sam zaprojektował) niezwykłe wrotkowisko.

Na równiutkiej jak stół betonowej tafli namalowano 64 kwadraty (patrz rysunek) i teraz korzystając z takiego boiska WMK urządza w soboty różne zabawy. W ostatnią na przykład była impreza pod nazwą LABIRYNT.

Start był w kwadracie pomarańczowym, a każdy z zawodników musiał przejechać stylem klasycznym przez wszystkie kwadraty (przez każdy kwadrat tylko raz!), poruszać się można było tylko po wyrysowanych drogach prostych i tylko 14 razy wolno było zmienić (pod kątem prostym!) kierunek jazdy.



Wystarczy podstawić właściwe cyfry we właściwe miejsca. Spróbuj!

2 x „BŁYSKAWICA"

. Pan Zagadka ma 46 lat, jego żona 38. Ich czterej synowie mają: 18, 16, 15 i 11 lat. Za ile lat suma lat dzieci będzie równa sumie lat rodziców?

★

. Jeżeli cegła waży 4 kg, to ile będzie ważyć cegiełka z tego samego materiału, której wszystkie wymiary są 4 razy mniejsze od tej dużej cegły?

TU SĄ ROZWIĄZANIA

— tu możesz sprawdzić, czy dobrze myślałeś.

STRONA 2 — Rozgrzewka

● ,,Trzymaj stołek'' można zapisać i tak: ,,3 MAJ 100 łek''
● Najmniejsza całkowita liczba dodatnia to 1, a zapisać ją można używając tylko dwóch cyfr, nptak: 1/1, 2/2.. ● 9/9
● Zagadka: SŁOŃ-Ce
● Marsz na 4, walc na 3, na 2 — POLKA
● Mozaika — trzy prostokąciki uzupełnią prawidłowo mozaikę: 1, 4, 5
● Fotografia: Pan Zagadka pokazywał zdjęcie swojego syna

STRONA 3 — Cd rozgrzewki

● Baca wędrował na targ z 3 owieczkami
● Pięć błędów. W wodzie nie odbiły się: jeden konar drzewa, jedno okienko dachu pierwszego domu, jedno okno czwartego piętra trzeciego domu, komin czwartego, wysoka brama odbiła się tylko w połowie.
● Z niezwykłego instrumentu pana Frösi dźwięk wylatuje lejkiem C
● Na wędkę warto złapać krążek z lewego, górnego rogu
● Narysowałeś? Chyba rozumiesz zdumienie piłkarza!
● Jak z żetonu zrobić barak? ŻETON — Beton, BAton, BARon, BARAn — BARAK

STRONA 4 — Krzyżówka

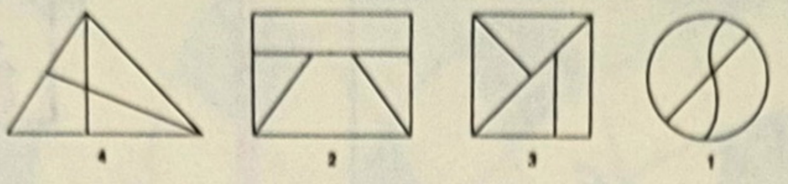
Hasło: A to Polska właśnie
poziomo: helikopter, epolet, mostek, bielik, lotnik, ryba, aktorka, okno, nuta, lampa, marsz, skok, szal, samowar, płot, świnia, azalie, Dorota, akacje, lokomotywa;
pionowo: hrabia, lament, otok, Tatry, reklama, kontrola, legionista, miarka, ranek, Kraszewski, tekst, Polanica, mimoza, szpadel, Walezy, rzeźba, obrok, atom
● Co to jest rojnik? — roślina *(Sempervivum)*, bylina z rodziny gruboszowatych

STRONA 7

● Łucznicy — do tarczy strzelało 3 łuczników, każdy oddał 6 strzałów, suma punktów na tarczy — 213, a więc każdy zdobył 71 punktów● Prawdopodobnie łucznik Pierwszy trafił: 50, 10, 5, 3, 2, 1, Drugi — 25, 20, 20, 3, 2, 1, Trzeci — 25, 20, 10, 10, 5, 1.To jedna z wersji.
● Wielka wygrana — los miał numer 24824
● 111

31	8	22	15	30	5
20	11	24	16	25	12
17	26	13	21	9	25
34	1	23	14	35	4
7	32	10	27	6	29
2	33	19	18	3	36

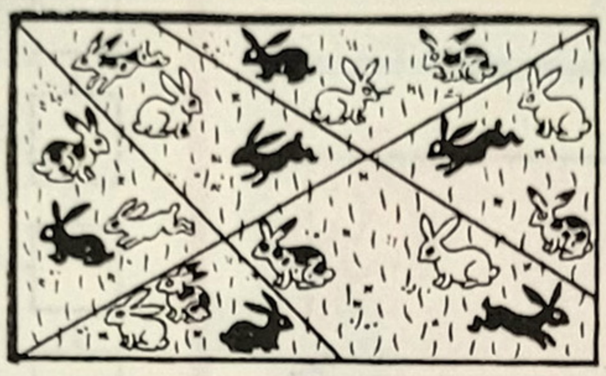
● składanka



● Astrolog wypatrzył 12 księżyców

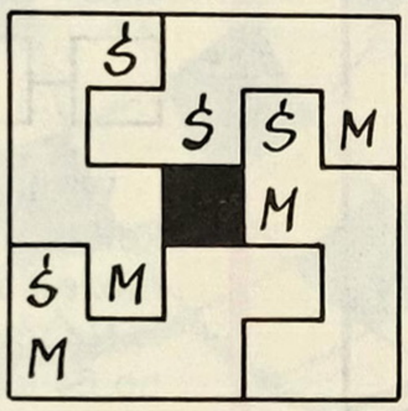
STRONA 8

● Kółko graniaste, a w nim: 1 — Bogusia, 2 — Bolek, 3 — Bożka, 4 — Basia, 5 — Bartek
● Labirynt — zaczynając od zielonego kwadracika przejdź przez 13-63-35-99-98-56-36 i wyjdź kwadracikiem czerwonym. Jest 400!
● Na wiosennej łące



STRONA 9

● Jaka to liczba? SIEDEM! 7x4=28 28+4=32 32:4=8 8-4=4
● Trener obgryza paznokcie, ale już wie, że: pierwszy dobiegł Czesiek, drugi — Bartek, trzeci — Arek, czwarty — Darek
● Szewc Dratewka zgubił półbut.Jeden leży na dole między papuciem a trepem. Drugiego nie ma, ale bałagan!
● Tylko odrobina wyobraźni



STRONA 10

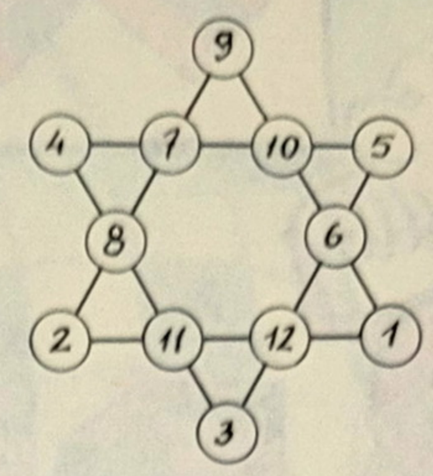
4	2	6
6	4	2
2	6	4

● 2...4...6

● Magiczne kwadraty: I — Totek, Okara, Tatar, Erato, Karol; II — Batat, Arona, Totus, Anula, Tasak; III — Blask, Laska, Astat, Skala, Katar
● W przepięknej krainie Zagadkolandii — Quiz i Anagram wędrowali przez 13 dni. Wieczorem zobaczyli ukochaną ciotkę Krzyżówkę.

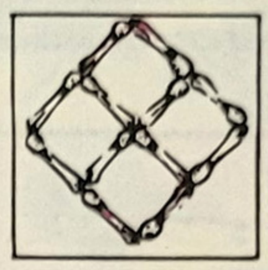
STRONA 11

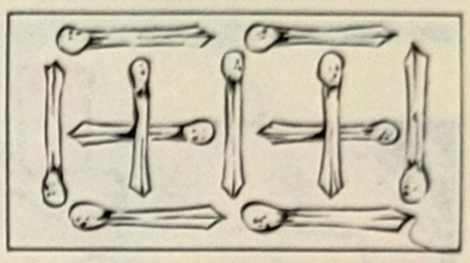
● Dobrej drogi! — przodem przez rozjazd 6, tyłem przez rozjazdy 6, 8, 5, 3, 4, 7, potem przodem przez rozjazd 7 i 1 na stację.
● Przysłowie: Im dalej w las, tym więcej drzew



● 1...12 = 26

● Zapałki — rysunki wyjaśniają ,,przekładańce'', a z 22 zapałek ułożenie prostokąta o największej powierzchni to 6 x 5, po 6 zapałek na dłuższych bokach, po 5 na węższych.

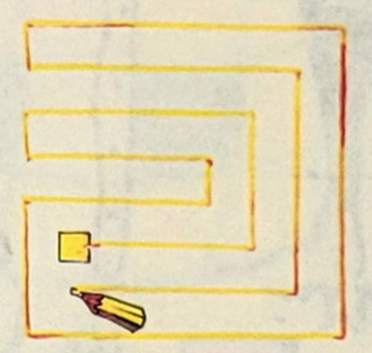




● Jakie to zwierzę? KO z a

STRONA 13

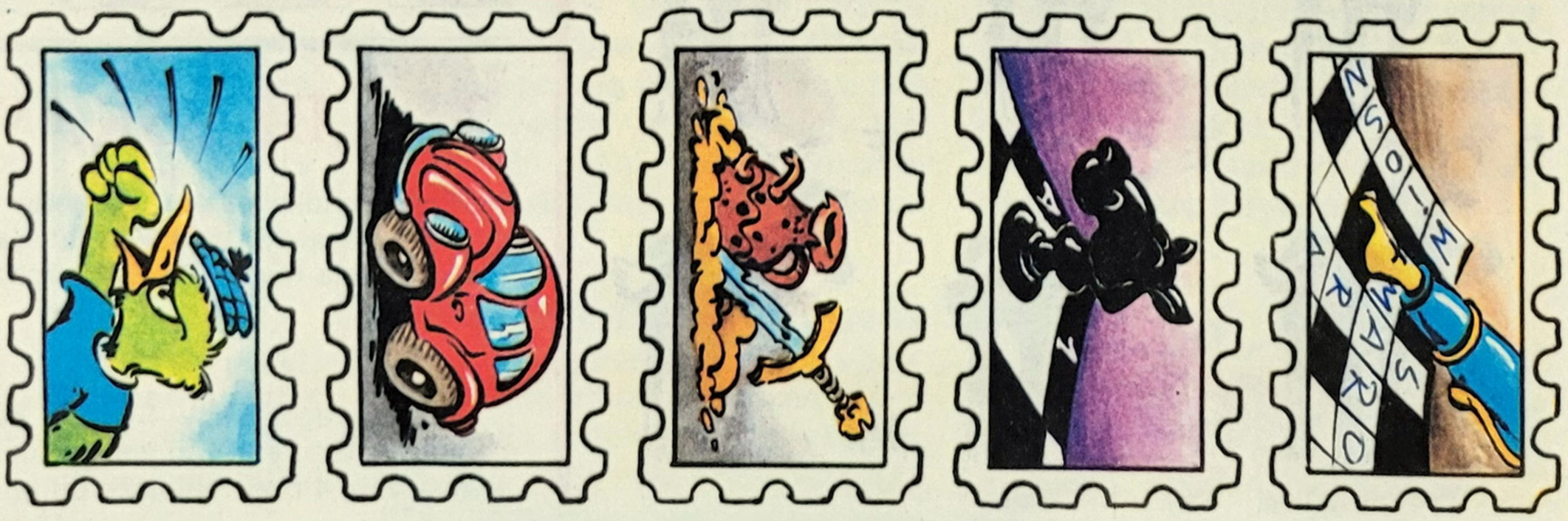
● Głowacz z szablonu może złożyć kostkę A i C
● W przepięknej krainie Zagadkolandii — wygrał ten wrotkarz, który przejechał labirynt tak jak na rysunku:



● Modelką głowacza była koza C — Cesia Czarna Bródka
● Właściwe cyfry we właściwych miejscach:
518 : 14 = 37
- x
83+ 21 = 104
---
435 - 294 = 141
● Dwa razy ,,Błyskawica'': 1. Dzieci pana Zagadki będą miały w sumie tyle lat, ile rodzice za lat 11; 2. Cegiełka waży 62,5 grama, bo jest 4 razy krótsza, 4 razy cieńsza i 4 razy węższa od czterokilogramowej dużej cegły.

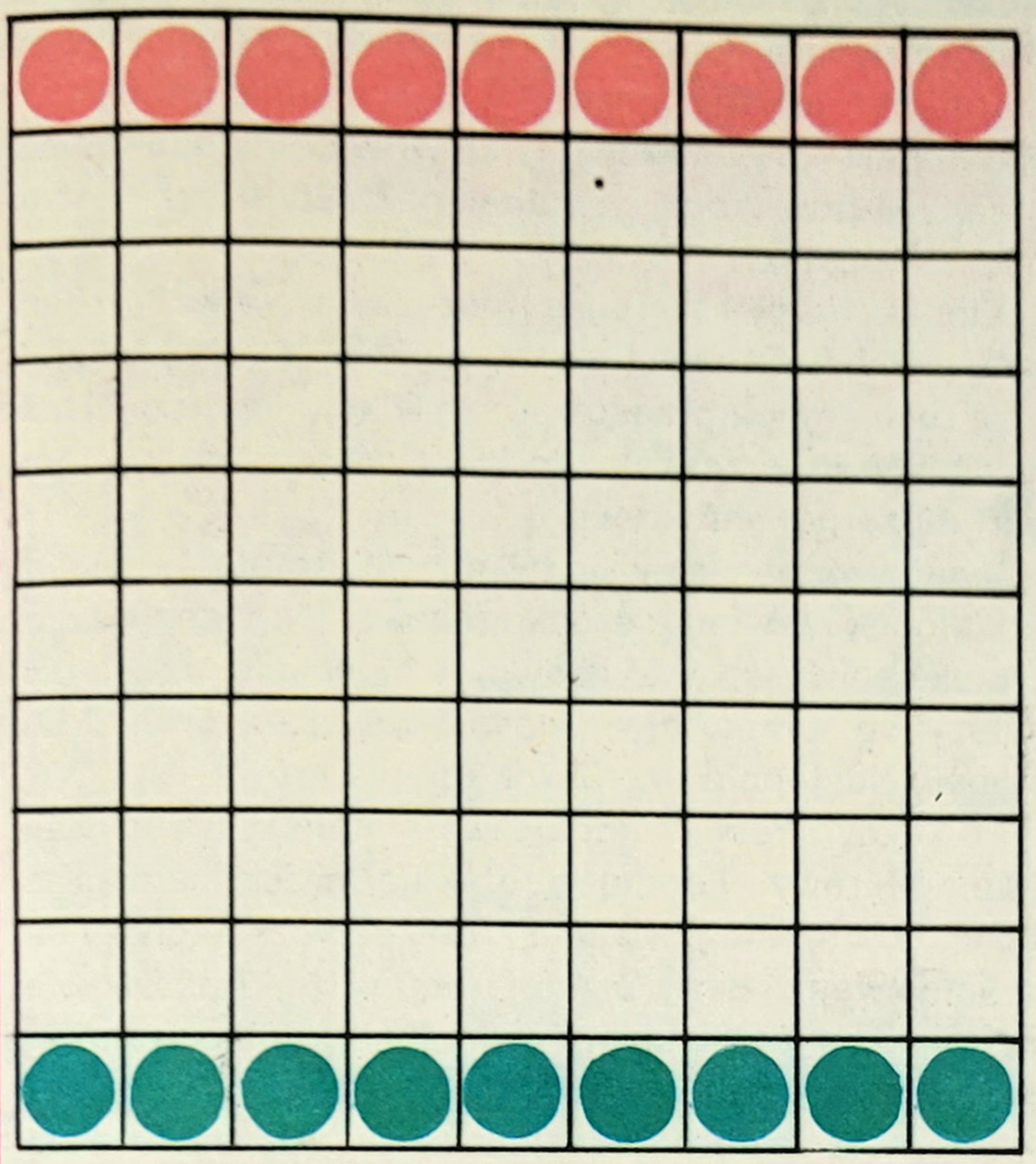
Udała się zabawa? Spróbuj sił w konkursach.Konkursowe zadania są na stronach: 5, 6, 8, 10, 12. Tu są konkursowe kupony. Opatrz nimi kopertę lub kartkę z rozwiązaniami.

TU SĄ KUPONY KONKURSOWE



TABLUT

GRA DLA DWÓCH OSÓB



Rekwizyty: 9 pionków (8 mniejszych i 1 większy) jednej barwy oraz 16 pionków innej barwy.

Rozgrywka: jeden z graczy prowadzi króla i jego świtę (9 pionków), drugi — szesnastopionkową grupę ,,republikanów''.

Środkowe pole planszy to tron. Tam ma prawo znajdować się tylko król (większy pionek).

Wszystkie pionki — niezależnie od barwy — posuwają się w linii prostej przez dowolną liczbę wolnych pól.

Pionek zostanie schwytany i usunięty z gry wtedy, kiedy przeciwnikowi uda się zająć obydwa pola sąsiednie, w pionie lub poziomie.

Król dostaje się do niewoli, jeżeli wszystkie cztery pola wokół niego zostaną zajęte przez pionki przeciwnika albo jeśli otoczą go z trzech stron przypierając jednocześnie do tronu. Monarcha w niewoli — gra kończy się. Zwycięstwo odnoszą ,,republikanie''.

,,Monarchiści'' natomiast kończą zwycięsko partię, jeśli królowi uda się dotrzeć do któregokolwiek z pól położonych na obrzeżach planszy.

JAPONIA

HASAMI SHOGI

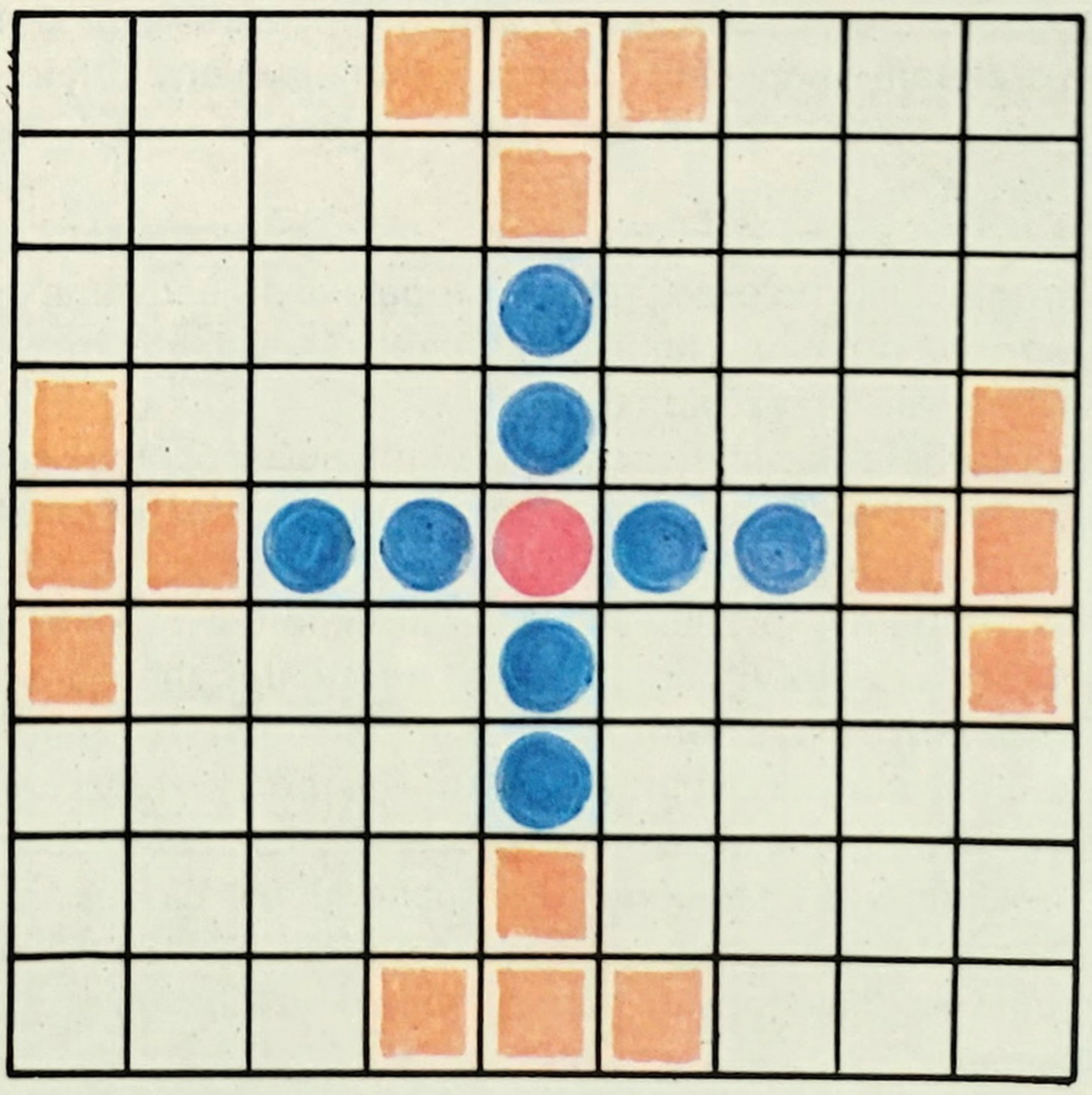
GRA DLA DWÓCH OSÓB

Rekwizyty: po 9 pionków jednakowej barwy dla każdego z graczy.

Rozgrywka: gracze ustawiają swoje pionki na przeciwległych krańcach planszy. Ruchy wykonują kolejno, na przemian. Przesuwają swoje pionki zawsze tylko w linii prostej w dowolnym kierunku. Można przesuwać się z jednego pola na drugie lub przeskakiwać przez stojący obok pionek (obcy lub własny) na znajdujące się obok najbliższe wolne pole.

Wygrywa ten z graczy, któremu uda się wyłapać wszystkie pionki przeciwnika, a jest to możliwe przez ,,blokady''. ,,Blokada'' to wzięcie pionka przeciwnika pomiędzy dwa własne pionki. Również pionek znajdujący się w kącie planszy może zostać zablokowany przez pionki przeciwnika stojące na dwóch przyległych polach w linii prostej. Pionek ,,zablokowany'' zostaje usunięty z planszy, wycofany z gry.

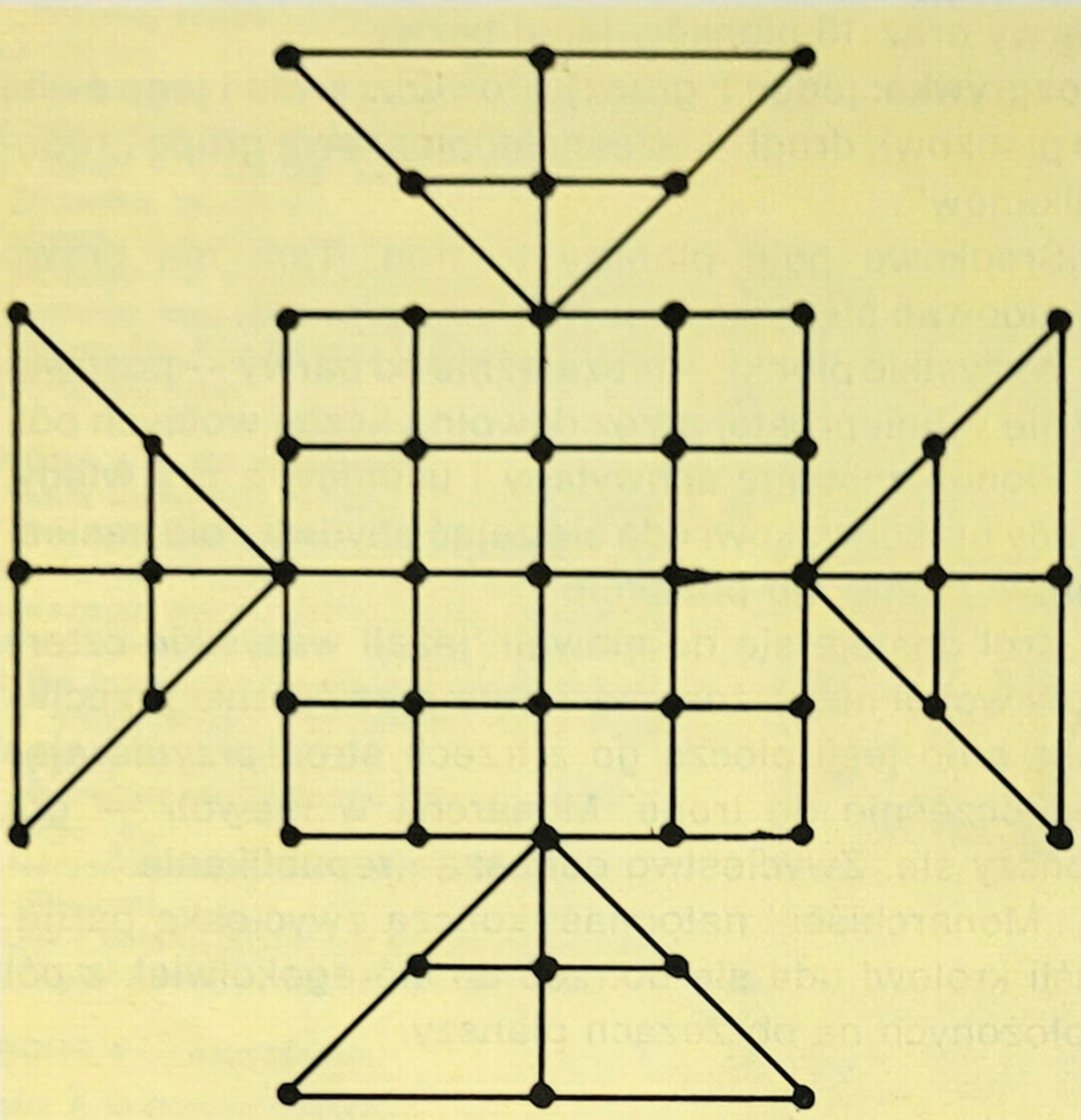
Uwaga! Zupełnie bezpiecznie można przechodzić między dwoma pionkami przeciwnika.



LAPONIA

KROWY I LAMPARTY

GRA DLA DWÓCH OSÓB



Rekwizyty: 2 pionki — lamparty, 24 pionki — krowy.
Rozgrywka: lamparty usiłują porwać krowy, krowy starają się przez osaczenie unieruchomić lamparty.

Lampart porywa krowę tylko wtedy, gdy uda mu się przez nią przeskoczyć i stanąć na pustym, przyległym punkcie planszy.

Pionki (krowy i lamparty) poruszają się wzdłuż linii poziomych, pionowych i przekątnych. W każdym kolejnym ruchu mogą przesuwać się tylko o jedno miejsce, z wyjątkiem ,,przeskakującego'' ruchu, w którym lampart może porwać krowę.

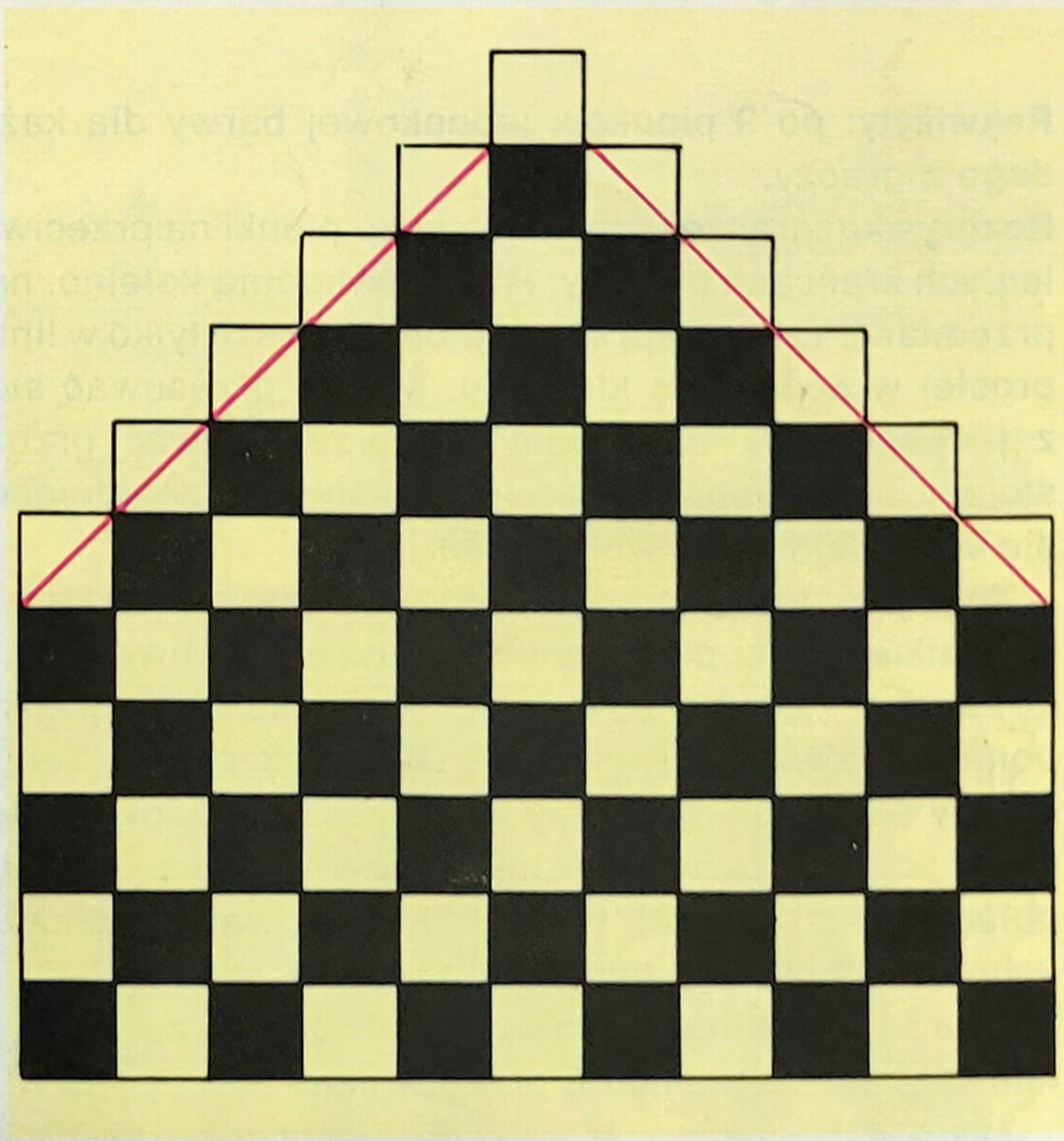
Uwaga na początek gry! Zaczyna lampart — pierwszy pionek stawia na środku planszy. Następnie przeciwnik ustawia krowę w dowolnym punkcie, trzeci ruch należy do lamparta — stawia wówczas swój drugi pionek. Następnie przybywa kolejna krowa.

Po każdym ruchu lampartów na planszy przybywają kolejne krowy. Lamparty atakują przez cały czas. Jeżeli uda im się porwać 8 krów, potyczka kończy się zwycięstwem. Bezpieczniej jest w tej początkowej fazie gry ustawiać krowy na liniach krańcowych i po dwie obok siebie! Gdy wszystkie krowy są na planszy, przystępują do obrony. Mają już prawo poruszania się.

INDIE

PIRAMIDA

GRA DLA DWÓCH OSÓB



Rekwizyty: po 3 pionki dla każdego gracza. Trzy w jednym, trzy w innym kolorze.
Rozgrywka: pionki ustawia się na białych polach w ostatnim rzędzie na przemian (np. zielony-niebieski-zielony-niebieski). Gracze wykonują ruchy kolejno. Kto pierwszy dotrze swoim pionkiem na szczyt, ten zwycięży.

Pionki można przesuwać z jednego białego pola na drugie, tylko po przekątnych. Mogą być przesuwane do przodu, do tyłu. Nie wolno przeskakiwać ani przez swoje, ani przez pionki przeciwnika.

Utrudnienia: Jeśli przeciwnik umieści swój pionek na którymkolwiek polu znajdującym się wzdłuż przekątnej, na której stał nasz pionek, musimy opuścić natychmiast tę linię, przenieść się na inne pole w innej linii.

Pionek, który znajdzie się na polu oznaczonym czerwonym paskiem, w każdej chwili może zostać zablokowany przez przeciwnika. Wystarczy, żeby przeciwnik umieścił swój pionek gdziekolwiek na tej samej przekątnej z paskiem. Unieruchomiony pionek nie bierze udziału w grze, dopóki pionek blokujący nie zostanie zmuszony do opuszczenia pola lub sam go nie opuści.

FRANCJA